Steve Jackson e Ian Livingstone presentano:

13

IL SIGNORE DEI LICH

MORRIS - THOMSON

dimensione avventura

libri NOSTRI

libri
NOSTRI

Titolo originale: «The Keep of the Lich-Lord»
Prima pubblicazione 1990, Puffin Books, marchio di Penguin Books Ltd., Bath Road, Harmondsworth, Middlesex, England
Archway Paperback, New York, 1986
© 1990, Steve Jackson e Ian Livingstone per l'ideazione
© 1990, Dave Morris e Jamie Thomson per il testo
© 1990, David Gallagher per le illustrazioni
© 1990, Leo Hartas per la mappa
2009, Librogame's Land – www.librogame.net
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan
Impaginazione a cura di Dirk06

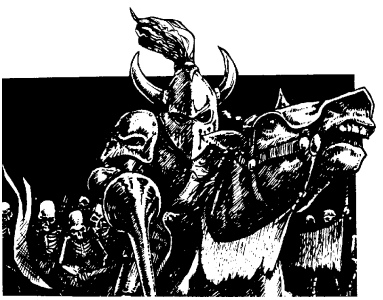
Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

Steve Jackson e Ian Livingstone presentano:

IL SIGNORE DEI LICH

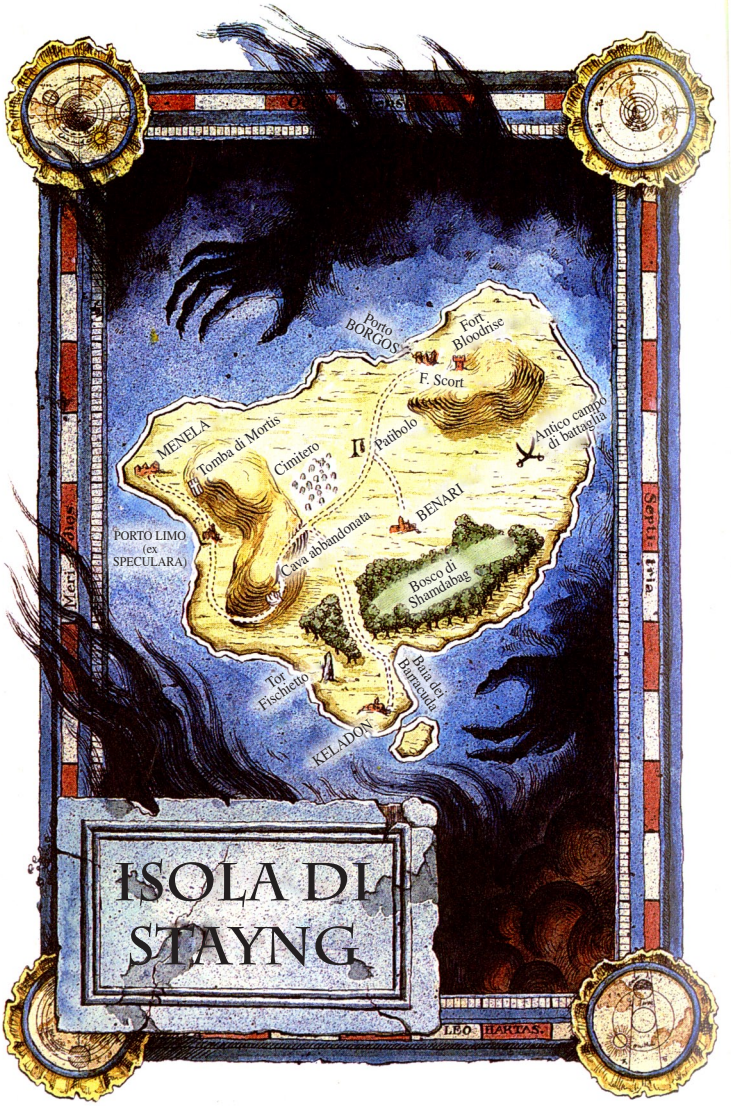
DAVE MORRIS – JAMIE THOMSON

illustrato da David Gallagher
tradotto da Efrem Orizzonte



librogame's LAND

www.librogame.net


Porto BORGOS
Fort Bloodrise
F. Scort
MENELA
Tomba di Mortis
Cimitero
Patibolo
Antico campo di battaglia
BENARI
PORTO LIMO (ex SPECULARA)
Cava abbandonata
Bosco di Shamdabag
Tor Fischietto
Baia dei Barracuda
KELADON
ISOLA DI STAYNG
LEO. HARRIS

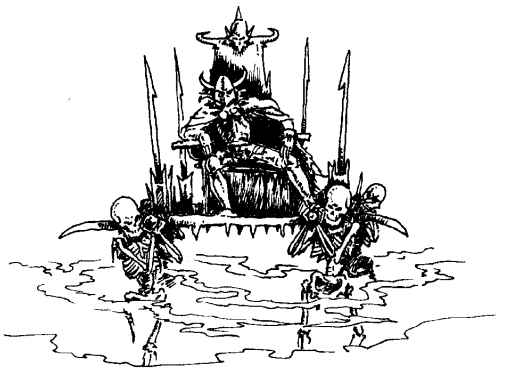
INTRODUZIONE

Prima di cominciare l'avventura devi stabilire i tuoi punti di forza e le tue debolezze. Devi determinare i tuoi punteggi iniziali di Fortuna, Abilità e Resistenza. Puoi usare il Foglio d'Avventura per annotare tutti i dettagli. Sul Foglio troverai caselle per segnare i punteggi di Abilità, Resistenza e Fortuna, nonché quello di Coraggio (vedi oltre). Se ne hai la possibilità ti converrebbe farne delle fotocopie; in caso contrario, scrivi tutto a matita.

Abilità, Resistenza e Fortuna

Tira un dado. Aggiungi 6 al numero uscito e scrivi il totale nella casella Abilità del Foglio d'Avventura.
Tira due dadi. Aggiungi 12 al numero uscito e scrivi il totale nella casella Resistenza.
Tira un dado. Aggiungi 6 al numero uscito e scrivi il totale nella casella Fortuna.
Per ragioni che verranno spiegate in seguito, i punteggi di Abilità, Resistenza e Fortuna cambieranno costantemente durante l'avventura. Devi tenerne un resoconto

accurato, perciò ti conviene scrivere in piccolo, oppure tenere una gomma a portata di mano. Tuttavia, non cancellare mai i tuoi punteggi *Iniziali*.
L'Abilità riflette la tua abilità nell'uso della spada e nel combattimento in generale: più è alto il punteggio, meglio è. La Resistenza riflette la tua costituzione, la tua volontà di sopravvivere, la tua determinazione e la tua condizione fisica generale: più è alta, più a lungo potrai sopravvivere. La Fortuna indica di quanta fortuna sei dotato naturalmente. La fortuna e la magia sono elementi del tutto normali nel regno di fantasia che ti accingi ad esplorare.



Coraggio

I Morti Viventi un tempo erano persone vive, ma la loro forza vitale è stata rimpiazzata dalla magia dei negromanti. Non sono né vivi né morti, e provano un odio particolare verso i mortali. Quelli animati dalla magia

di Mortis sono particolarmente spaventosi, ed è richiesto un ulteriore tiro di dadi per sapere se verrai paralizzato dal panico quando ti troverai ad affrontarli. Questo tiro mette alla prova una nuova caratteristica: il Coraggio.

Tira un dado e aggiungi 5: il totale è il tuo punteggio *Iniziale* di Coraggio. In vari momenti della tua avventura (quando ti troverai ad affrontare i Morti Viventi) ti verrà detto di fare una *Prova di Coraggio*. La procedura è analoga al *Tentare la Fortuna* (vedi oltre), eccetto che dovrai sottrarre 1 punto al tuo Coraggio solo se fallisci la prova. Se superi la prova, allora *aggiungi* 1 punto al tuo Coraggio. Il Coraggio può superare il punteggio *Iniziale*, ma non potrà mai essere minore di 2 o superiore a 12.

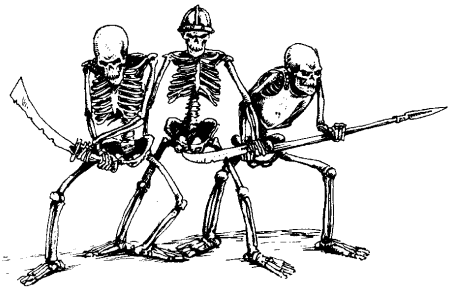
Le conseguenze della Prova di Coraggio dipenderanno dalla situazione. In generale, più Morti Viventi ti trovi ad affrontare, tanto peggio sarà se la Prova di Coraggio fallisce. Questo perché, talvolta, ti sarà possibile controllare la paura se avrai a che fare con solo uno o due avversari, laddove un gruppo numeroso potrebbe colmare anche i più valorosi di una terribile paura che pochissimi potrebbero sopportare.

Combattimenti

Nel corso del libro ti capiterà spesso di trovarti in situazioni dove ti verrà detto di combattere una qualche creatura. Potresti avere l'opportunità di fuggire, ma se così non fosse, o se decidi ugualmente di attaccare, dovrai svolgere la battaglia come indicato qui di seguito.
Per prima cosa annota l'Abilità e la Resistenza del nemico nella prima casella disponibile dell'Elenco degli Avversari sul Foglio d'Avventura: i punteggi si trovano nel libro. La sequenza del combattimento è la seguente:

1. Tira due dadi per l'avversario. Aggiungi la sua Abilità al risultato. Il totale è la Forza d'Attacco del nemico.
2. Tira due dadi per te. Aggiungi la tua Abilità al risultato. Il totale è la tua Forza d'Attacco.
3. Se la tua Forza d'Attacco è maggiore di quella del nemico, lo hai ferito: procedi al punto 4.
4. Se la Forza d'Attacco del nemico è maggiore della tua, ti ha ferito lui: procedi al punto 5.
5. Se le due Forze d'Attacco sono pari, entrambi avete scansato il colpo; inizia il prossimo scontro di combattimento ricominciando dal punto 1.
6. Hai ferito il nemico: sottrai 2 punti dalla sua Resistenza. Puoi usare la Fortuna per aumentare il danno (vedi oltre). Ora passa al punto 6.
7. Il nemico ti ha ferito: perdi 2 punti di Resistenza. Anche qui puoi usare la Fortuna (vedi oltre).
8. Fai le dovute modifiche alla Resistenza, tua o dell'avversario (e alla tua Fortuna, se l'hai usata: vedi oltre).

9. Comincia il prossimo scontro ripartendo dal punto 1.
10. Questa sequenza si ripete finché la Resistenza tua o del tuo avversario non si riduce a zero (morte). Se muori, devi ricominciare l'avventura dall'inizio.



Combattimento con più avversari

A volte dovrai combattere contro più di un singolo avversario. Se ti viene detto di combatterli uno alla volta, procedi affrontandoli nell'ordine in cui sono elencati. Se invece ti viene detto di combatterli tutti insieme, all'inizio di ogni scontro dovrai decidere chi attaccare. Poi tira i dadi per ciascun avversario, determinando le singole Forze d'Attacco. Risolvi il tuo duello personale contro il nemico scelto fino alla fine dello scontro; dopodiché, confronta la tua Forza d'Attacco per quello scontro con quella di tutti gli altri nemici. Ogni nemico con una Forza d'Attacco superiore alla tua ti ferisce, e per ciascun colpo subito perdi i soliti 2 punti di Resistenza.

Fortuna

In varie occasioni durante l'avventura, in battaglia o in situazioni dove potresti essere fortunato o sfortunato (i dettagli ti saranno dati di volta in volta), potrai fare ricorso alla Fortuna per ottenere un esito favorevole. Ma attenzione! usare la Fortuna è rischioso, e se sei sfortunato le conseguenze potrebbero essere disastrose.
La procedura per usare la Fortuna è la seguente. Tira due dadi: se il risultato è inferiore o uguale al tuo attuale punteggio di Fortuna, sei stato fortunato e l'esito ti è favorevole. Se il risultato è superiore alla tua Fortuna attuale, sei stato sfortunato e riceverai una penalità.
Questa proceduta viene indicata con *Tenta la Fortuna*. Ogni volta che *Tenti la Fortuna* devi sottrarre 1 al tuo attuale punteggio di Fortuna. Capisci dunque che tanto più ti affidi alla Fortuna, tanto più rischioso diventerà farlo.

Usare la Fortuna in combattimento

In alcuni punti del libro ti verrà detto di *Tentare la Fortuna*, e verrai informato delle conseguenze dell'evento. Tuttavia, durante una battaglia hai sempre l'*opzione* di usare la Fortuna per infliggere ferite più gravi, o per ridurre gli effetti di una ferita che il nemico ti ha appena inflitto.
Se hai appena ferito l'avversario, puoi *Tentare la Fortuna* come descritto sopra. Se sei fortunato, hai inflitto una ferita grave e puoi sottrarre altri 2 punti dalla Resistenza del nemico. Se però sei sfortunato, la ferita è so-

lo un graffio e devi restituire all'avversario 1 punto di Resistenza (in altre parole, invece dei soliti 2 punti di danno, ne infliggi soltanto 1).
Se è il nemico ad averti ferito, puoi *Tentare la Fortuna* per minimizzare il danno. Se sei fortunato, l'attacco ti colpisce solo di striscio: recuperi 1 punto di Resistenza (in altre parole, invece di perdere 2 punti ne perdi solo 1). Se sei sfortunato, hai ricevuto un colpo più grave e perdi ancora 1 punto di Resistenza (quindi, invece che 2, ne perdi 3).
Ricorda che devi sottrarre 1 punto dalla tua Fortuna attuale ogni volta che *Tenti la Fortuna*.

Punteggio di Allarme

Se riesci a intrufolarti a Fort Bloodrise dovrai evitare le pattuglie di Mortis. La tua abilità nel non farti individuare sarà rappresentata dal punteggio di *Allarme*, che simboleggia il rumore che hai provocato e che potrebbe attirare l'attenzione delle sentinelle. Devi tenere aggiornato il punteggio di *Allarme* sul Foglio d'Avventura. Al tuo arrivo nella fortezza il tuo punteggio di *Allarme* sarà uguale a 0; da quel momento in poi sarà il testo a dirti quando aggiungervi o sottrarvi punti.

Recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna

Abilità

Il punteggio di Abilità non cambierà molto durante l'avventura. Solo occasionalmente un paragrafo ti dirà di aumentare o diminuire la tua Abilità. Il punteggio di Abilità non potrà mai superare quello *Iniziale*, a meno che non ti venga specificamente detto altrimenti.

Resistenza e Provviste

Il punteggio di Resistenza cambierà di frequente durante l'avventura, a causa dei combattimenti e di altre prove impegnative e faticose. Man mano che ti avvicinerai alla meta la Resistenza potrebbe raggiungere livelli molto bassi e le battaglie si faranno più rischiose, perciò fai attenzione!

Il tuo zaino contiene Provviste sufficienti per dieci pasti. Puoi fermarti a mangiare in qualsiasi momento, tranne che nel corso di una battaglia. Mangiare un pasto ti fa recuperare 4 punti di Resistenza. Quando mangi un pasto, aggiungi 4 punti alla Resistenza e cancella 1 Provvista: sul Foglio d'Avventura c'è una casella dedicata alla Provviste per tenere aggiornate le tue scorte. Ricorda che la strada è lunga, perciò usa le tue Provviste saggiamente! E ricorda anche che la tua Resistenza non potrà mai superare il punteggio *Iniziale*, a meno che non ti venga specificamente detto altrimenti.

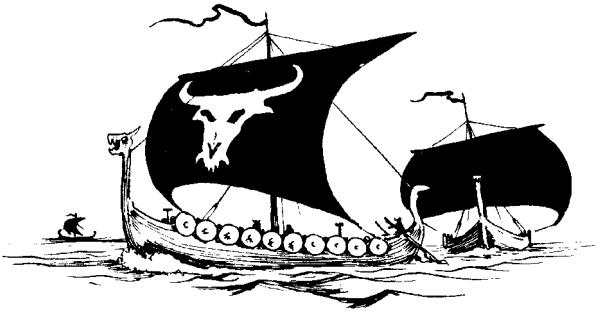
Fortuna

Nel corso dell'avventura riceverai punti di Fortuna quando sarai stato particolarmente fortunato; troverai i dettagli nei relativi paragrafi del libro. Ricorda che, a-

nalogamente all'Abilità e alla Resistenza, la Fortuna non può superare il punteggio *Iniziale*, a meno che un paragrafo non ti dica diversamente.

Equipaggiamento

Comincerai l'avventura con il minimo indispensabile, ma durante il viaggio potrai trovare altri oggetti. (Inizi l'avventura con una mappa parziale dell'area che dovrai esplorare, e un anello speciale i cui dettagli ti verranno svelati nel Prologo.) Sei armato di spada e indossi un'armatura di cuoio. Possiedi uno zaino in cui trasportare le Provviste e qualsiasi altro oggetto di cui verrai in possesso.



FOGLIO D'AVVENTURA

ABILITA'
Punteggio iniziale:

RESISTENZA
Punteggio iniziale:

FORTUNA
Punteggio iniziale:

TESORI

PROVVISTE DISPONIBILI

EQUIPAGGIAMENTO

ANNOTAZIONI

ELENCO DEGLI AVVERSARI

Abilità: *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*
Abilità: *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*
Abilità: *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*
Abilità: *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*

PROLOGO

I tuoi viaggi ti hanno portato a est di Khul, alle Isole Puntafreccia. Qui, per qualche tempo, ti sei arruolato come mercenario nel famoso Reggimento della Tigre Bianca, ma ora il tuo periodo di servizio è terminato. Proprio mentre stai radunando le tue cose prima di lasciare Porto Vernale, ti arriva voce che sei stato convocato dai Triumviri, il Consiglio dei Tre che governa l'Alleanza Varadiana. Quando giungi alla sala del consiglio, trovi ad attenderti l'anziano Generale Chaideshu. Egli ti illustra la situazione mentre, insieme, aspettate che abbia inizio la tua udienza coi Triumviri. "Anche se sei uno straniero, hai appreso diverse cose del nostro paese durante la tua permanenza qui," dice. "Tu sai che le varie città-stato dell'Alleanza Varadiana sono l'avamposto della civiltà contro i razziatori dell'Isola di Sangue. Da secoli la nostra flotta tiene quei pirati in scacco. Ora, però, tutto questo potrebbe cambiare. La nostra principale fortificazione all'est è Fort Bloodrise, sull'Isola di Stayng. Purtroppo, abbiamo perduto i contatti con la fortezza e i villaggi circostanti."

Prima che il Generale Chaideshu possa dirti di più, vieni convocato nella sala del consiglio. I Triumviri stanno studiando un'immagine baluginante che fluttua al centro della stanza: una linea di isole verdeggianti disposte a formare una V sull'azzurro del mare. Capisci che si tratta di una mappa strategica dell'arcipelago Puntafreccia, un miraggio creato con un incantesimo. Uno dei Triumviri indica un punto rosso luminoso sulla costa dell'isola più a est. "Questa è l'ubicazione di Fort

Bloodrise," dice. "Abbiamo qui l'ultimo rapporto trasmessoci dal Castellano Braxis... esso getta una luce decisamente sinistra sui recenti avvenimenti che hanno avuto luogo laggiù." Prendi il rapporto e lo esamini velocemente.

Fort Bloodrise cadrà entro breve. Le truppe che inviai a investigare le strane luci nel cielo del villaggio di Menela sono tornate. Hanno marciato fino a un punto in cui possiamo avvistarle dalle mura, ma rifiutano di rispondere ai nostri segnali. Una staffetta inviata ad incontrarli è tornata tremando di paura. Si è avvicinato abbastanza da vedere che quegli uomini hanno facce grigie, simili a maschere, e che i loro occhi sono gli occhi fissi degli Zombi! Al posto dei loro vecchi stendardi di battaglia essi recano ora dei laceri vessilli neri: il marchio della pestilenza. Anche ora, mentre scrivo, benché sia vicino il tramonto, il campo ferve d'attività. Le truppe si radunano, e anche la gente dei villaggi vaga intorno al campo come ipnotizzata. Riesco a scorgere un uomo con un'armatura opaca d'argento, che sembra essere il comandante. Ora ha dato alle sue truppe il segnale d'avanzata. Sono in troppi, e la piccola guarnigione che mi è rimasta non può sperare di trattenerli per più di qualche ora. Invierò questo rapporto a mezzo piccione viaggiatore: spero che non verrà abbattuto dagli arcieri del nemico. Ora tutto ciò che mi resta da fare è impugnare la mia arma e uscire sui bastioni per l'ultima resistenza. Sono desolato di aver fallito nel servirvi, miei signori. Sono il vostro fedele vassallo, Braxis, Castellano di Fort Bloodrise.

“Un uomo coraggioso...” dici cupamente restituendo il rapporto ai Triumviri. “Avete informazioni riguardo a chi potrebbe essere il comandante in armatura d’argento, e su come abbia ottenuto il controllo delle truppe di Braxis?”
“È fin troppo chiaro,” dice uno dei Triumviri. “I neri stendardi della pestilenza e l’opaca armatura d’argento sono i marchi di Lord Mortis di Balthor. Egli fu un tempo tiranno dell’Isola di Stayng, e tentò di conquistare le province orientali della nostra nazione. Ci vollero le forze combinate di tutti gli eserciti varadiani per sconfiggerlo, perché egli era un potente negromante oltre che un guerriero, e si dice che reclutasse il suo esercito dai cadaveri dei nemici caduti.”
Attonito, ti rivolgi al Generale Chaideshu. “Perché non ho mai sentito parlare di questo Mortis?” chiedi. “Pensavo che da secoli in questo arcipelago non si combattessero guerre.”
“E non se ne sono combattute,” risponde lui. “Tutto ciò avvenne duecento anni or sono. Mortis morì in battaglia, e fu sepolto in una tomba di granito nero presso il villaggio di Menela. Ora pare che sia tornato dalla tomba per esigere la sua vendetta.”
I Triumviri annuiscono. “Anche adesso egli sta trasformando gli abitanti di Stayng in morti viventi,” dice uno di loro. “La sua malvagità divorerà il nostro impero come una piaga cancerosa, a meno che non venga escissa. E per farlo abbiamo bisogno di un coltello affilato: tu.”
Terminato l’incontro, il Generale Chaideshu ti conduce senza indugio al porto, dove una nave è già stata approntata per te. Sebbene egli non sia certo un giovanot-

to, persino tu hai difficoltà a tenere il passo con la falcata del generale. Mentre camminate ti spiega che la gran parte della forza militare dell'Alleanza Varadiana è attualmente impegnata contro i razziatori dell'Isola di Sangue. "Ciò significa che potrai contare solo su te stesso," ti avverte. "In ogni caso, visto che assassinare Mortis neutralizzerebbe immediatamente la sua intera armata di Zombi, i Triumviri ritengono che sia più sensato inviare un solo individuo capace piuttosto che un grande contingente di soldati."

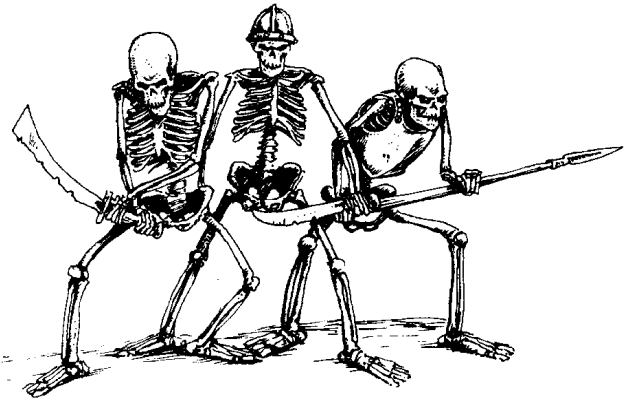
Quando arrivate alla nave, Chaideshu ti presenta al capitano, e poi ti accompagna alla tua cabina per le ultime istruzioni. Ti consegna una mappa dell'Isola di Stayng e un Anello del Contatto. "L'anello ti permetterà di comunicare telepaticamente con noi per ricevere informazioni o consigli; ma ad una così grande distanza funzionerà solo un numero limitato di volte, perciò non abusarne." (Segna sul Foglio d'Avventura che l'Anello del Contatto possiede tre cariche.)

Un fischio dal ponte segnala che la nave è pronta a salpare. Chaideshu si volta sulla soglia della cabina per un'ultima parola. "Non dimenticare," dice cupo: "è d'importanza vitale che tu fermi Lord Mortis prima che la sua armata di non morti possa unire le forze con i razziatori. Le vite di noi tutti sono nelle tue mani."

"Statene certo, Generale," ribatti tu infilandoti l'Anello del Contatto al dito. "Ricaccerò Lord Mortis nella sua tomba."

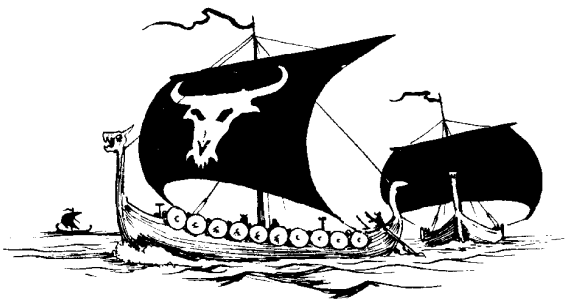
Soltanto dopo che lui ti ha salutato e se n'è andato, senti una voce dentro di te aggiungere: "... o morirò nel tentativo."

Adesso vai all'**1**.



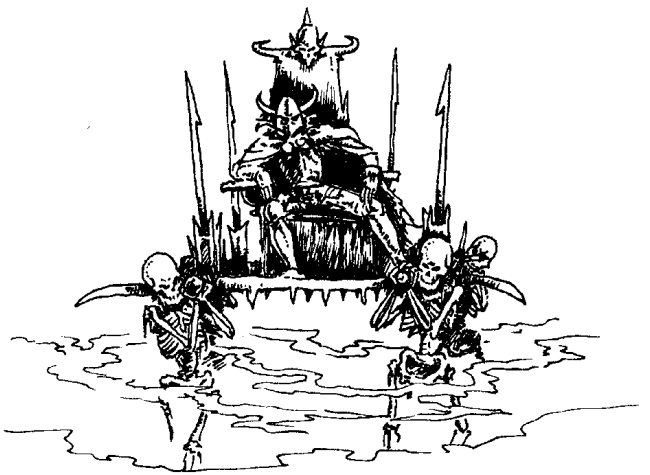
1

La piccola imbarcazione arriva a Porto Limo circa una settimana più tardi. Il viaggio non riserva sorprese, e quando finisce sei quasi impaziente di affrontare la sfida che ti attende. Porto Limo è una vecchia cittadina diroccata: un tempo era prospera, ma ora attraversa tempi difficili. La rada è limacciosa e poco profonda, e rende impossibile l'attracco di qualsiasi nave di grandi dimensioni: da qui il nome della città, e la sua miseria. Tuttavia, il capitano della tua piccola barca a remi non ha difficoltà a portarti a riva e, con un breve saluto, spiega le vele, chiaramente ansioso di tornare a casa. La gente – quella poca che c'è – ti lancia occhiate sospette, ma guardandoti attorno capisci che Porto Limo ha sofferto più per la mancanza di commercio che per le razzie delle orde di Mortis. Forse la cittadina è sufficientemente lontana da Fort Bloodrise da rimanere, finora, intatta. Noti pochi negozi, e ancor meno taverne; sembra quasi di essere in una città fantasma. Se vuoi entrare in una taverna e sentire che voci girano, vai al **41**. Se preferisci lasciare Porto Limo immediatamente, vai al **21**.



2

A metà pomeriggio raggiungi la fortezza. Ti aspettavi di avere problemi ad attraversare il fossato, ma ora vedi che una diga di teschi è stata eretta lungo il corso del fiume, sul fianco della collina. La diga ha ridotto il torrente che riforniva il fossato ad un pigro rivoletto, e di conseguenza il forte è ora circondato da un acquitrino fangoso. Nugoli di moscerini aleggiano nell'umido calore del sole pomeridiano, e il puzzo dell'acqua stagnante ti procura conati di vomito. Se pensi che sia il momento giusto per fare rapporto al Generale Chaideshu, e il tuo Anello del Contatto ha ancora dell'energia magica, vai al **126**. Altrimenti ti avvii verso la torre di guardia: vai al **228**.



3

Questa volta le colline si innalzano alla tua sinistra, mentre segui la pista polverosa che ti riporta a Porto Limo. Le guardie al cancello sono sorprese di vederti: una di esse sembra imprecare, e vedi che si scambiano del denaro. Tu prosegui, seguendo la strada che porta a sud. Vai al **61**.

4

L'anello svanisce dal tuo dito, ma senza sortire alcun effetto. Ti sembra di cogliere un lievissimo sussurro nella brezza della sera: "*Non contro questo nemico, mortale. Anche noi abbiamo paura ad affrontare uno come lui!*" Maledici i volubili Fay per la loro codardia allorché il primo tonante colpo di Mortis ti colpisce al fianco. L'impatto ti spezza le costole, e devi lottare contro un'ondata di nausea e di debolezza. Perdi 4 punti di Resistenza e, se sei ancora vivo, torna al **250** per difenderti.

Apri la porta ed entri in una stanza accogliente, confortevole e ben illuminata. Aromi deliziosi di buona cucina e di ottime birre ti solleticano le narici; ma l'odore più pregnante è quello dell'aglio, che pende in ghirlande da porte e finestre. Nella stanza ci sono una decina di persone; tutti sollevano spaventati lo sguardo al tuo ingresso, ma quando vedono che non sei un morto vivente sembrano tranquillizzarsi. Ciononostante vedi che qualche spada è stata allentata nel fodero. Il locandiere, un uomo grande e grosso con la faccia arrossata e un pancione dilatato dalla birra, ti si avvicina con andatura dondolante, un ghigno isterico dipinto sul volto florido. "Benvenuto, straniero, benvenuto," farfuglia, "all'Abisso dei Morti... o... ah... al Ristoro del Viaggiatore, come preferisco chiamarlo di questi tempi. Be', comunque, accomodatevi e vi porterò una birra e dello stufato. La birra è gratis... sto cercando di finirla, perché voglio filarmene via anch'io appena possibile. Con un Pezzo d'Oro vi comprate la cena e una stanza." Detto questo, si allontana.

Ti guardi attorno. In un angolo c'è un soldato, con l'uniforme coperta da una vecchia giubba, che fissa il suo boccale di birra. Ha l'aria oscura e tormentata. Tre contadini ti fissano accigliati da un altro tavolo. In un angolo buio siede una figura incappucciata, vestita di nero. Non riesci a vederne il volto o le mani, ma l'intuito ti dice che la figura ha un'aura sinistra. Infine, l'avventore a te più vicino è un mercante di mezza età fiancheggiato da due guardie del corpo, che hanno tutta l'aria di essere barbari del nord. Il mercante, alto e sorprendentemente magro per uno della sua venale profes-

sione, ti fa cenno di unirti a lui.
Il locandiere fa ritorno con un boccale di birra per te, e torna al lavoro dietro il bancone. Vai a parlare col mercante (vai al **64**), con i contadini (vai al **135**), o tenti di ottenere qualche informazione utile dal locandiere (vai al **34**)?

6

"Bene, un altro per la mia fidata ascia," ringhia l'Orco, un bestione orrendo, tutto muscoli e pelliccia, con la testa che sembra quella di un cane. Fa ondeggiare la sua enorme ascia a due mani. L'Orchetto ridacchia orribilmente e solleva la sua sciabola seghettata. Devi combatterli insieme.

ORCO PIRATA	Abilità 7	Resistenza 10
ORCHETTO PIRATA	Abilità 7	Resistenza 7

Se vinci, vai al **62**.

7

Nessuno ti nota mentre scivoli silenziosamente sul ponte di poppa della nave pirata. Vicino a te scorgi il timone e un boccaporto che conduce sottocoperta, probabilmente alla cabina del capitano. Sul ponte vedi una scala che scende nella stiva. Vuoi cercare il capitano (vai al **119**) o tenti di raggiungere la stiva per liberare i prigionieri (vai al **314**)?

8

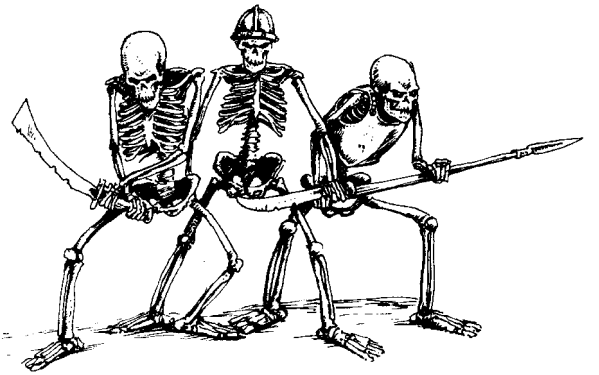
Queste visioni non hanno il potere di farti del male, e le colpisci audacemente con la spada. Con un lamento sinistro, esse svaniscono. Ti accosti all'altare. Vai al **303**.

9

Nell'oscurità strisci lungo il muro verso le stalle, che a quanto pare sono ancora in uso: vedi diversi cavalli. Avvicinandoti noti che c'è qualcuno accovacciato sull'acciottolato del cortile, accanto alla porta della stalla; sta sfregando febbrilmente il pavimento, apparentemente per lavare via del sangue dalle pietre. Un corvo gracchia nel cielo pomeridiano, un suono solitario e desolante. La figura si direbbe un giovane stalliere. Ti avvicini a lui stando bene in vista (vai al **24**) o lo raggiungi di soppiatto nell'ombra (vai al **122**)?

10

L'Aracnocranio passa oltre senza accorgersi di te. Ora hai l'opportunità di balzare fuori e attaccarlo alle spalle (vai al **342**) o puoi restare nascosto finché non se ne sarà andato (vai al **217**).



11

Vedi che i corpi appartengono a due soldati del villaggio: uno è stato ucciso da una freccia, l'altro è morto combattendo. Un cane mezzo morto di fame guaisce selvaggiamente al tuo indirizzo quando entri nel villaggio. L'acre sentore del fumo ti riempie le narici, mescolato al pesante odore dolciastro della morte. Il luogo sembra deserto, a eccezione di alcuni cadaveri sparsi tutt'intorno. La maggior parte sono di abitanti del villaggio, mentre altri sembrano dei fuorilegge con abiti di foggia straniera: quasi tutti sono umani, ma un paio sono Orchetti o Hobgoblin. Ad un esame più attento si

direbbero pirati, al servizio del Caos, a giudicare dalle insegne. Keladon è stata saccheggiata in una loro razzia, e quasi tutti gli abitanti sono fuggiti o sono stati portati via. Da un'altra strada ti giungono delle voci: alcuni pirati sono ancora qui! Vuoi lasciare il villaggio e esplorare la baia (vai al **383**)? Oppure cogli l'opportunità di perlustrare alcune delle case più grandi (vai al **51**), il municipio (vai al **131**) o il tempio (vai al **171**), gli unici edifici d'interesse nel villaggio?

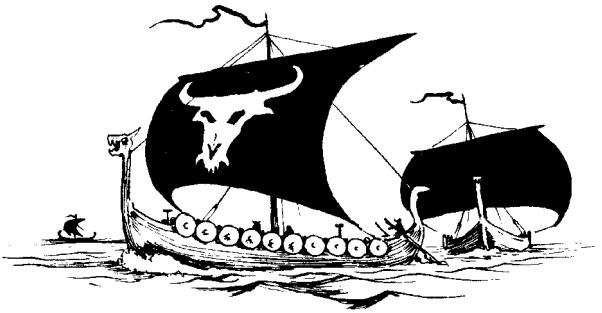
12

"Sì, sappiamo dove si trova. È sulle colline, in una gola tortuosa e pericolosa," dice Belar. "Avrai senz'altro bisogno di una guida per arrivarci."

"Allora datemene una," gli chiedi tu.

"Nessuno viaggerebbe sulle colline in questo periodo," replica lui. "Sono tutti terrorizzati. Nemmeno per cinquecento Pezzi d'Oro una delle nostre guide ti condurrebbe là, credimi."

Sospirando rassegnato, decidi di chiedergli della bestia. Vai al **361**.



13

Avvicinandoti vedi che quello che credevi un cavaliere è in realtà un Centauro, una creatura metà uomo e metà cavallo. Ha le zampe e il corpo di un cavallo, ma dalle spalle dell'animale spuntano il tronco, le braccia e la testa di un uomo. Regge una corta lancia in una mano e un piccolo scudo nell'altra, e noti diversi altri giavellotti legati a una bisaccia legata alla groppa. Purtroppo la povera creatura sembra prossima a crollare di stanchezza. Tre lupi la inseguono implacabili, schioccando le mascelle e mordendo le zampe del Centauro. Vuoi gettare del cibo ai lupi (devi avere almeno 3 Provviste: vai al **102**) o combatti contro i lupi (vai al **263**)?

14

Spalanchi la porta con un calcio, ma così facendo fai scattare una trappola. Un barilotto di polvere da sparo esplode ai tuoi piedi: perdi 4 punti di Resistenza. Se sopravvivi, ti trovi in una cabina disordinata. La scrivania è cosparsa di carte e strumenti nautici; bauli di bottino e di tesori rubati sono sparsi tutt'attorno. Il Capitano Jarmesh è un ometto simile a un ratto, vestito di abiti sgargianti, con occhi piccoli e astuti. Quando ti vede, lancia una bestemmia e urla, "Non sei uno dei miei uomini!" Estrae la spada e si lancia su di te. Vai al **294**.

15

Con un grido di guerra da gelare il sangue, ti lanci sui pirati. È una mossa coraggiosa, ma stupida: ce ne sono decisamente troppi. Abbatti molti pirati, ma i Cavalieri del Caos si uniscono alla battaglia e non passa molto prima che tu soccomba sotto i colpi di innumerevoli nemici. La tua avventura finisce qui.

16

Mentre discendi dalla scala senti un debole fruscio, e una polvere ti colpisce in viso. Tossendo e starnutendo, ti passi la mano sugli occhi, ma poi cominci a sentirti terribilmente stanco. Per quanto ti sforzi non riesci a resistere al bisogno di chiudere gli occhi, e cadi in un sonno profondo.

Ti risvegli più tardi, solo, in una stanza sotterranea illuminata da una torcia infissa alla parete. Gli unici mobili sono una sedia e un tavolo, e tutt'intorno sono sparsi strumenti alchemici. All'altra estremità della stanza, tre tunnel si dipartono nel buio. La luce del giorno filtra dalla botola aperta sopra la tua testa. Esci e te ne vai da Benari (vai al **116**) o prendi la torcia ed entri nel tunnel di sinistra (vai al **162**), di mezzo (vai al **323**) o di destra (vai al **287**)?

17

Accendi una torcia e ti inerpichi nella nera apertura. All'interno, la luce della torcia ti rivela che sei entrato in un antico edificio che dev'essere rimasto qui sepolto per secoli, e che ora è stato riportato alla luce, per puro caso, da una frana! Ti rendi conto di trovarti sulla soglia dell'enorme ingresso. Incastonate sul pavimento, in lettere di pietra rossa, ci sono queste parole: "Il Tempio di Lhyss, Dea della Fortuna e del Fato". All'estremità opposta di questa immensa sala a volta riesci appena a scorgere una specie di altare. Cinque colonne stanno allineate al muro su entrambi i lati, formando delle piccole nicchie. Di fronte a te, un ampio corridoio di marmo conduce all'altare. Sull'altare, qualcosa scintilla alla luce tremolante della torcia. Percorri il passaggio centrale (vai al **103**), il colonnato di sinistra (vai al **74**), il colonnato di destra (vai al **138**), o volti le spalle al Tempio di Lhyss e prosegui per la tua strada (vai al **94**)?

18

Non fai e non dici nulla mentre Kandogor abbatte la sua vittima senza alcuna pietà. Essa si rivela essere una donna, un'Elfa per la precisione. "Strano," mormora Kandogor, "ma ho sentito di alcuni Elfi che si sono messi al servizio del male."

"Be', quel che è fatto è fatto," dici con filosofia.

Alcune ore più tardi vieni svegliato dal tocco di una fredda lama sulla tua gola. Apri gli occhi appena in tempo per vedere Kandogor sopra di te, con un sorriso malvagio sul volto. È l'ultima cosa che vedrai.

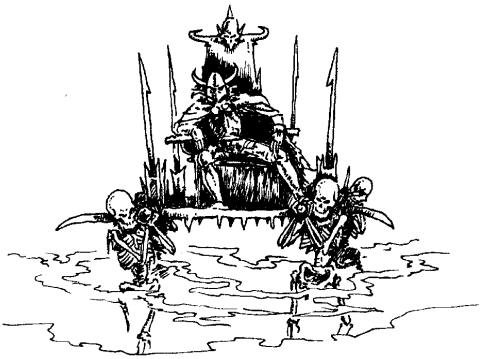
19

Per raggiungere Tor Fischietto dovrai attraversare le frange occidentali del Bosco di Shamdabag, un'area su cui gli Elfi dei Boschi non hanno alcuna giurisdizione. Ti avvii deciso, ma ben presto smarrisci la via tra le enormi querce. Ciò ti costa parecchio tempo, e comincia a calare la notte. Poco dopo il bosco è avvolto nelle fitte tenebre, e sei costretto ad accamparti per la notte. Accendi un piccolo fuoco, cucini qualcuna delle tue razioni e, dopo mangiato, ti sdrai su un letto di foglie per dormire...

Ti svegli di soprassalto: un rumore ha disturbato il tuo sonno. È ancora notte fonda. Resti in ascolto, le orecchie tese per filtrare i rumori della foresta. Un debole, spettrale lamento ti giunge dall'oscurità, finché non riconosci l'ululato dei lupi. Ma questo non è proprio il suono che farebbe un normale branco di lupi: se è possibile, ti sembra più bestiale, più ferino. Con un brivido di orrore ti rendi conto che il suono si sta avvicinando, cambiando di tono. Qualsiasi cosa siano, le creature hanno sentito il tuo odore e si stanno avvicinando. Cerchi di fuggire, sperando di uscire dalla foresta prima che ti raggiungano (vai al **55**), o ravvivi rapidamente il fuoco e resti a combattere (vai al **95**)?

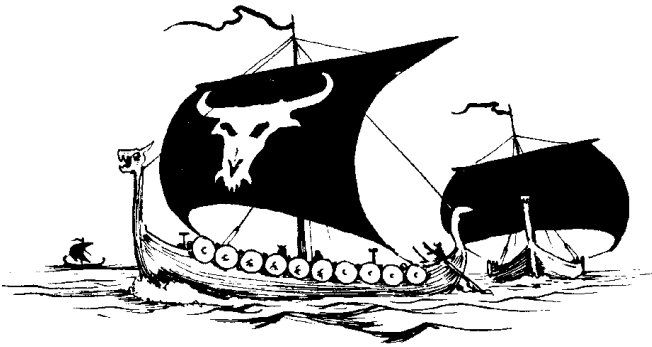
20

Esplori l'area sudoccidentale del cimitero, ma anche stavolta senza risultato. Il tempo scivola via: è già tardo pomeriggio. Adesso Elindora è visibilmente agitata. "Dobbiamo trovarli oggi. Stanotte saranno all'erta, e ci verranno a cercare. Non possiamo aspettare un altro giorno!" Vuoi esplorare l'angolo di nordest (vai al **60**) o quello di nordovest (vai al **170**)?



21

Arrivi al cancello principale di Porto Limo. Le guardie lanciano occhiate preoccupate alla campagna circostante, come se si aspettassero l'assalto di mille guerrieri Zombi da un momento all'altro. E forse lo vedranno, pensi amaro tra te e te. Esci sulla strada principale, fuori della città. "Hah, scommetto che quello non lo rivedremo più," senti uno mormorare all'altro. Ti dirigi a nord sulla strada per Menela (vai al **181**), a sud sulle colline (vai al **61**), o usi l'anello per comunicare col Generale Chaideshu (vai al **101**)?



22

Dopo un lungo viaggio giungi sano e salvo a Fort Bloodrise. Tuttavia, il luogo è completamente deserto. Hai impiegato troppo tempo per arrivare a destinazione, e intanto la flotta del Caos è venuta e ripartita. In questo stesso istante le legioni di Mortis stanno attaccando l'Alleanza Delfica. La sconfitta è inevitabile; anche se sei ancora vivo, hai fallito la tua missione. La tua avventura è finita.

23

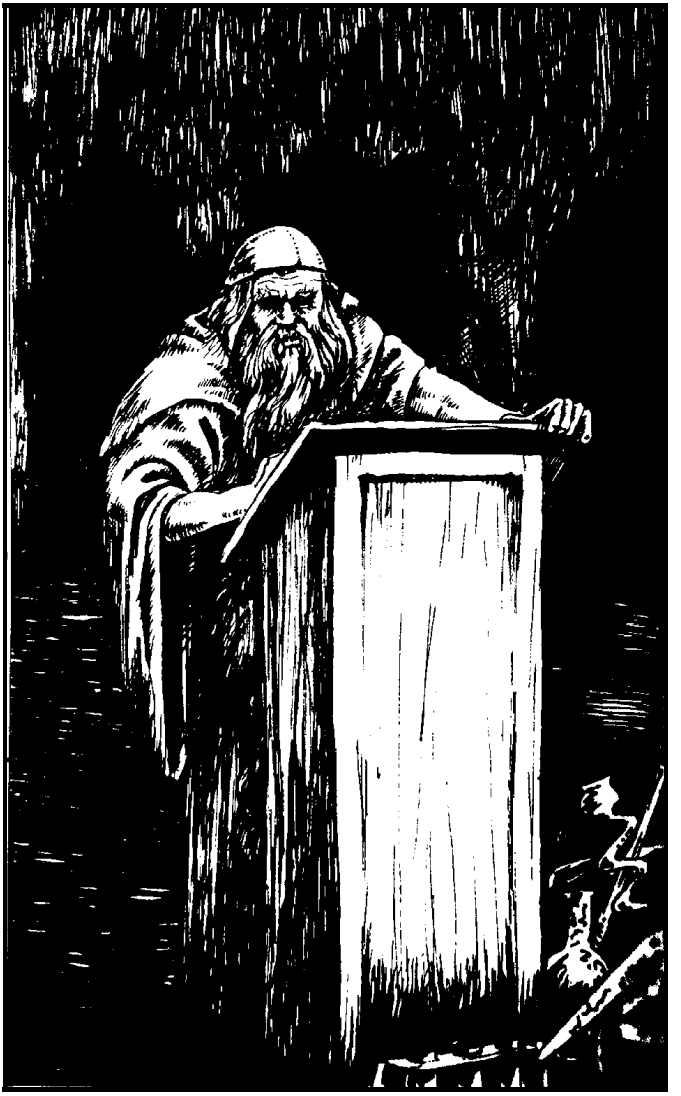
"Ottimo! Domani esploreremo il cimitero per cercare la tomba di Lady Lotmora, e cercheremo di distruggere i Vampiri nelle ore del giorno: se li attacchiamo di notte potrebbero rivelarsi troppo potenti. Ci incontreremo di sotto all'alba."

Il mattino dopo trovi Elindora fuori della locanda mentre il sole sorge sopra l'orizzonte, protendendo come dita i suoi raggi di luce rosata sulla terra. L'Elfa ti au-

gura il buongiorno e aggiunge: “Se me lo permetti, userò la mia magia per fortificarti, in modo che tu possa resistere contro i poteri dei Morti Viventi.” Se permetti a Elindora di lanciare un incantesimo su di te, vai al **108**. Se rifiuti, vai al **129**.

24

Esci dall’ombra e avanzi verso il ragazzo. Lui si volta, e la tua vista lo coglie di sorpresa. Senza esitare balza in piedi, il volto una maschera di puro terrore, e strilla scompostamente dalla paura. Un istante dopo è fuggito, prima che tu possa rassicurarlo. Esplorando la stalla scopri che viene ancora utilizzata: è piena di cavalli dall’aria ombrosa, ben nutriti e in forze. Non c’è nient’altro di interessante, quindi ora attraverserai le ombre del cortile fino alle caserme sull’altro lato (vai al **42**) o ti dirigerai al portone interno della fortezza (vai al **379**)?



"Aha!" esclama la voce. "Non sei un morto vivente. Siano lodati gli dei!" Si accende una torcia, e alla sua luce puoi vedere dove ti trovi: una stanza sotterranea. Gli unici mobili sono una sedia e un tavolo, e tutt'intorno sono sparsi strumenti alchemici. All'altra estremità della stanza, tre tunnel si dipartono nel buio. Al tavolo siede un uomo con una veste blu scuro, ornata di strani simboli. È un vecchio con la barba grigia, e ha l'aria piuttosto spaventata. "Mi chiamo Hlassamon, ed ero l'alchimista di Benari. Quando Mortis ha mandato i suoi Morti Viventi a distruggerci, sono fuggito nel mio rifugio sotterraneo; devo ammettere che la sola vista dei non morti mi ha colmato di terrore. Ora ho preparato una Pozione di Coraggio, per trovare la risolutezza di fuggire. Ma mi rendo conto che i Morti Viventi devono essersene andati, altrimenti come avresti fatto tu ad arrivare qui?"

Gli dici che le cose stanno proprio così, e che adesso dovrebbe essere al sicuro, a patto che si diriga dritto verso Porto Limo e salga su una barca per lasciare l'isola... se ne sono rimaste.

"Ti ringrazio per il consiglio, mio nobile amico." Poi, per un attimo, un'espressione di pura avidità gli attraversa i lineamenti. "Ora che non ne ho più bisogno, forse ti interesserebbe comprare la mia pozione," ti dice, frugando nella veste e tirando fuori una fiala colma di un liquido blu acceso. "Accetterò 35 Pezzi d'Oro, e non uno di meno. Oppure un oggetto speciale, se ne hai uno che possa interessarmi." Vuoi pagare la pozione in oro, se ne possiedi abbastanza (vai al **225**), mostrargli gli oggetti che hai trovato (vai al **173**), attaccarlo per ru-

bargli la pozione (vai al **200**) o declinare l'offerta e lasciare Benari (vai al **116**)?

26

Riesci a saltare oltre il parapetto senza farti vedere e torni a nuoto verso riva, in un punto più lontano della spiaggia. Nessuno ti vede. Vai al **186**.

27

Il Centauro si avvicina al piccolo galoppo e ti dice con voce altezzosa: "Grazie, amico mio, ti devo la vita! Quei lupi avevano tutta l'intenzione di divorarmi, zoccoli compresi! Sono Lord Salesh, amico degli Elfi, la più nobile creatura del Bosco di Shamdabag. Sono al servizio degli dèi del Bene – e lo sei anche tu, è chiaro. Come posso ricompensarti?" Gli parli della tua missione, spiegandogli che devi raggiungere Fort Bloodrise. "Aha! Sì, posso aiutarti nella tua eccellente e lodevole missione, amico mio. Mi impegno per sempre ad essere il tuo destriero, in gratitudine per avermi salvato la vita! Con me a trasportarti, Fort Bloodrise è a due passi da qui, e Mortis è praticamente già morto... be', in ogni caso, è a dormire, visto che, come sappiamo tutti, morto lo è già, ha ha! Vieni, compagno, salta in groppa."

Tu salti in groppa, e capisci che potrà davvero trasportarti molto velocemente... ma riuscirai a sopportare la sua inarrestabile parlantina? Salesh galoppa di buon passo lungo la strada che attraversa il Bosco di Shamdabag, molto più svelto di quanto potresti viaggiare tu a

piedi. Comincia a raccontarti la storia della sua vita e le sue "grandi imprese", che ben presto cominciano a suonarti un tantino esagerate. Vai al **202**.

28

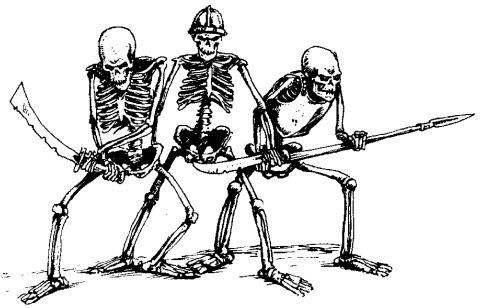
Attraverso le feritoie alle sue spalle, vedi morire nel cielo gli ultimi raggi del sole. "È calata la notte," dice Mortis con voce piena di trionfo. "Ora non puoi più sperare di resistermi." Devi combatterlo.

LORD MORTIS	Abilità 11	Resistenza 20

Se vinci, vai al **400**.

29

Avanzi con cautela nella galleria, timoroso di calpestare da un momento all'altro un'asse sconnessa. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **44**. Se sei sfortunato, vai al **204**.



30

Attraversi i cancelli spezzati di Borgos: sembra una città piuttosto grande, con molte strade, case ed empori, ma è avvolta in un silenzio di morte. Il luogo è completamente deserto, e non c'è alcun segno di vita. Si sta facendo buio, e presto dovrai accamparti. All'improvviso senti uno strano rumore che non riesci a definire, proveniente dall'altro capo della città. È una specie di schiocco incessante, a cui si accompagna un curioso raspare. Ti nascondi in una casa vicina per accamparti (vai al **242**) o vai a indagare sul rumore (vai al **337**)?

31

Poco più avanti il corridoio si apre in un vestibolo, le cui pareti sono drappeggiate di stendardi consunti. Tre porte chiuse, di scuro mogano color vino, ti stanno di fronte. Su ciascuna è dipinto un simbolo scarlatto: la prima (alla tua sinistra) mostra un serpente velenoso, quella di mezzo ha raffigurata una spada con la lama rivolta verso l'alto, e quella di destra reca la figura stilizzata di una quercia.

Mentre attraversi il vestibolo rimani scioccato notando per la prima volta la grottesca figura di un giullare gobbo accasciato contro la parete. Al posto del classico arlecchino multicolore, il suo costume è fatto di monotone pezze di grigio e nero. Il suo scettro da giullare gli giace in grembo: ad un'estremità esso reca un teschio di legno dipinto, dotato di una mandibola semovente.

Questo macabro individuo dev'essere il giullare di Mortis. Sembra addormentato.

Se vuoi dargli un brusco risveglio puntandogli la spada alla gola, vai al **77**. Se lo svegli dolcemente e gli chiedi dove si arriva da qui, vai al **233**. Se pensi che sia più saggio lasciarlo dormire, puoi proseguire attraverso la porta di sinistra (vai al **172**), quella di mezzo (vai al **376**) o quella di destra (vai al **100**).

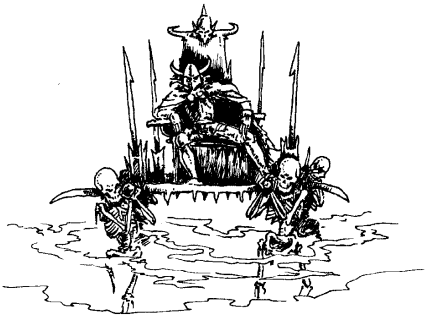
32

Fissi intensamente l'anello ingioiellato e ti concentri sul volto dell'anziano generale. Dopo qualche istante il suo volto ruvido appare nella tua mente. "Che notizie hai da riferire?" ti chiede. Il suono della sua voce nella tua testa ti dà una strana sensazione. Gli racconti che cosa è successo. "Bene, bene, ben fatto. È chiaro che il ladro ha scoperto il cadavere di Mortis con la Lancia di Qadarnai ancora piantata nel petto, e deve averla stupidamente rimossa, permettendo così al negromante di rianimare il proprio corpo e fuggire. Senza dubbio Mortis ha ucciso il ladro con facilità, e deve averne mutato il cadavere in uno Zombi che la lancia manteneva inattivo

finché tu non gliel'hai presa dalle mani morte. Conserva la Lancia di Qadarnai, perché è in grado di danneggiare seriamente Mortis. Adesso ti auguro buona fortuna; fai rapporto quando ci saranno altre novità!" Il contatto con Chaideshu si interrompe (ricorda di sottrarre una delle cariche magiche dell'Anello del Contatto sul Foglio d'Avventura). Lasci la tomba e torni sulla strada che conduce a Porto Limo. Vai al **3**.

33

Quasi incapace di credere a quello che fai, scopri di essere in grado di raccogliere l'ombra. Si tratta infatti di un Mantello d'Ombra, e ti aiuterà a muoverti silenziosamente. Quando sarai nella fortezza e ti verrà detto di aumentare il tuo punteggio di *Allarme* di un certo numero, potrai sottrarre 1 da quel numero. Non potrai però ridurlo a zero se il numero è 1 (in altre parole, quando ti viene detto di aumentare il punteggio di *Allarme*, devi aumentarlo almeno di 1 punto). Vai al **350**.

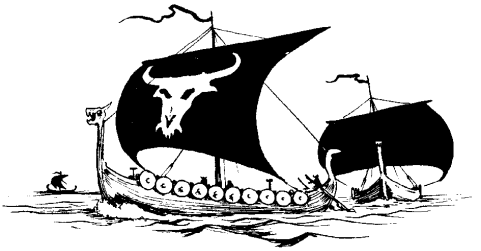


34

Ti rivolgi all'oste dietro il bancone, e lui annuisce nervosamente. Gli chiedi perché ha circondato di aglio tutti gli ingressi della locanda (vai al **360**) o perché intende "filarsela via" (vai al **390**)?

35

Stappi la fiala contenente l'Elisir di Lhyss e ne ingoi il contenuto. Ha un sapore gradevole, forse leggermente amaro. Segna il numero di questo paragrafo sul tuo Foglio d'Avventura, poi tira un dado. Se fai 1 o 2, vai al **154**. Se fai 3 o 4, vai al **308**. Se fai 5 o 6, vai al **275**.



36

Correndo a rotta di collo, ti lanci all'inseguimento del ragazzo. Girato l'angolo della casa, ti ritrovi faccia a faccia con tre orrendi figuri: pirati del Caos. Uno è un uomo pelato, pieno di cicatrici; un altro è un grosso Orchetto con un giallo muso porcino e grosse zanne, e l'ultimo è un Goblin piccolo, ma di aspetto maligno. "Che cos'abbiamo qui, amici?" ringhia l'Orchetto giulivo. "Altro cibo per le nostre sciabole!" I tre avanzano verso di te. Devi combatterli tutti contemporaneamente.

PELATO	Abilità 6	Resistenza 8
ZANNUTO	Abilità 6	Resistenza 9
PICCOLETTO	Abilità 9	Resistenza 6

Se vinci, vai al **351**.

37

Avvicinandoti al municipio senti delle grida e il borbottio di numerose voci provenire dall'interno. Sporgi la testa oltre la porta: dentro ci sono una dozzina di uomini, pirati del Caos a giudicare dall'aspetto, disposti in cerchio intorno ad altri due. I pirati sono un gruppetto eterogeneo, dall'aspetto decisamente maligno e poco raccomandabile: ci sono uomini, Orchetti, Hobgoblin, Orchi e creature simili. Stanno osservando i due uomini combattere nel cerchio, e scommettono sul risultato – che in questo caso sembra decisamente scontato. Uno dei contendenti è un uomo enorme che sembra un orso, con una lunga treccia e grossi orecchini; indossa soltanto un paio di lassi pantaloni larghi, e una sciarpa rossa e

nera intorno alla vita. Ha dei muscoli possenti, e ha l'aria cattiva di uno squalo con le gambe. Il suo avversario dev'essere il fabbro del villaggio: per quanto grosso e forte, non può chiaramente competere con quel gorilla di un pirata. Gli spettatori urlano "Baracas, Baracas!": chiaramente si tratta del nome del combattente pirata. In pochi secondi il fabbro è a terra, e Baracas sta per spezzargli il collo quando un uomo mette piede nel cerchio e gli ordina di fermarsi. "Non ammazzarlo, sarà un ottimo rematore," dice.
"Aye, aye, nostromo," replica Baracas deluso.
Sul retro della sala scorgi una doppia porta. I pirati si stanno preparando a un altro round. Vuoi raggiungere di soppiatto il retro del municipio (vai al **67**) o ti mescoli ai pirati, sperando che non ti notino nel caos generale (vai al **97**)?

38

Quello strano canto atono proviene dal tempio. Le due grandi porte di quercia sono state divelte da una forza devastante, e dall'interno fuoriesce un fumo nerastro dall'odore assolutamente disgustoso. Sopra le porte, l'incisione "Chiesa della Regina Bianca" è stata crudamente deturpata: qualcuno ci ha scarabocchiato sopra con un carboncino "Santuario degli Dei del Caos". Guardando all'interno, all'estremo opposto del tempio scorgi una figura avvolta in un mantello intenta a dissacrare il tempio, spargendo a terra le offerte deposte sull'altare. Sembra umano, e indossa delle sozze vesti marroni, coperte di strani sigilli e talismani. Tuttavia, quando si volta, vedi che la sua testa non ha nulla di

umano: è piuttosto la testa di una strana bestia da incubo. Ha gli occhi e le corna di una capra, e terribili zanne. La creatura sembra voler riconsacrare il tempio agli Dei del Caos. Vuoi attaccare questo sciamano (vai al **118**) oppure, decidendo che non sono affari tuoi, ti volti e te ne vai (vai al **255**)?

39

Gridando di terrore, barcolli all'indietro. Le apparizioni volano dritte verso il tuo viso, e tu cadi al suolo con uno schianto. Perdi 2 punti di Resistenza. Le visioni spettrali si dissolvono nel nulla, veloci com'erano comparse. Ti rialzi in piedi timidamente, rendendoti conto che non avevano alcun potere di farti del male. Ti accosti all'altare. Vai al **303**.

40

"Aspetta," gridi e, balzando in avanti, afferri il braccio con cui regge la spada prima che possa colpire. Kandogor ti guarda impietrito per un attimo, poi si fa indietro, mormorando rabbiosamente. La figura si tira frettolosamente indietro il cappuccio: è un'Elfa dei Boschi! La sua pelle è bianca come la luna, i grandi occhi sono come smeraldi liquidi, e i capelli castani sono raccolti da un cerchietto di fiori bianchi: è il ritratto della bellezza. Con voce melodiosa, dice: "Ti prego, ascoltami. Mi chiamo Elindora, e sono una dei pochi Elfi che ancora vivono nel Bosco di Shamdabag. Veneriamo la dea Iatro, Colei che Guarisce e Soccorre. La dea detesta i Morti Viventi: li considera degli abomini, delle paro-

die della vita, e ci ha ordinato di aiutare la gente a sconfiggere Mortis. Sono stata costretta a viaggiare in incognito, perché le spie di Mortis sono ovunque, ma quando ti ho visto ho capito che la tua missione è la nostra: distruggere i Morti Viventi. Dimmi, è così?"
Le spieghi pazientemente che non sei un seguace di Iatro, e che sei venuto qui solo come mercenario per uccidere Mortis: per i soldi, e non per la gente.
"Grazie al cielo qualcuno è finalmente entrato in azione. Ma in te c'è del bene, riesco a sentirlo," insiste. Scrolli le spalle rassegnato. "Sono venuta a chiedere il tuo aiuto," ti implora. "Il cimitero ospita la tomba di Lady Lotmora, un tempo moglie di Mortis. Ora che Mortis è tornato, ha usato i suoi poteri oscuri per farla tornare nel mondo come Vampiro. Ora lei terrorizza questa zona, e ha già formato un piccolo gruppo di Vampiri dalla popolazione locale... o quel che ne resta. La sacerdotessa di Iatro mi ha inviata a distruggerla, ma non posso farcela da sola. Aiutami, e io ti aiuterò nella tua missione per uccidere Mortis."
"Non dar retta a questa strega," dice Kandogor in tono di rimprovero. "Gli Elfi non hanno anima, e di certo avrai sentito degli Elfi Neri che servono la causa del Male. Io credo che questa sia una spia di Mortis, inviata per ucciderci con l'inganno."
Accetti di aiutare Elindora (vai al **47**)? Oppure decidi che la tua missione principale è quella di uccidere Mortis in persona, e le dici che non puoi aiutarla (vai al **70**)?

41

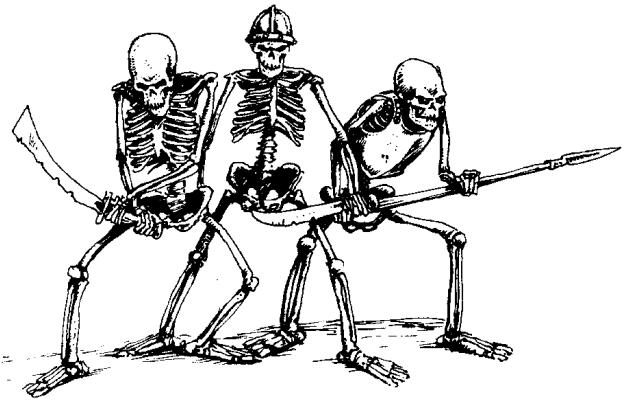
Entri in una taverna chiamata La Spada del Samurai. All'interno, molti cittadini ed ex-marinai ti lanciano occhiate sospettose. Dopo che hai offerto un paio di giri di birra, riesci a conversare con qualcuno di loro. Un vecchio marinaio ti dice: "Eh sì, è la notte che è pericolosa da queste parti. Finché te ne stai al sicuro dentro – dietro porte e finestre chiuse e sbarrate, bada – te la puoi sgamare." Gli chiedi di proseguire, e ti racconta la spaventosa storia di orrende creature che imperversano sulle strade, di persone che scompaiono e poi tornano dalle loro famiglie ridotti a orrendi cadaveri ambulanti... tutto questo da quando si è avuta notizia del sacco di Fort Bloodrise, uno o due mesi fa. "Comunque," ringhia il marinaio, "che ci fa un giovane guerriero come te in questo dannato buco d'inferno?" Vuoi parlare al marinaio, e agli altri avventori in ascolto, della tua missione sull'Isola di Stayng (vai al **121**) o dici che sei solo di passaggio, diretto verso un'isola a ovest di qui (vai all'**81**)?

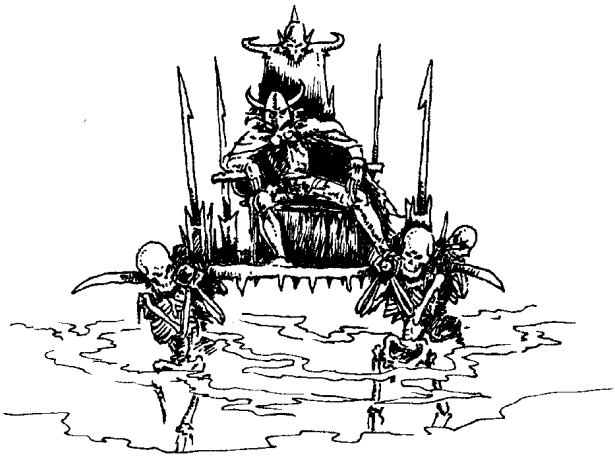
42

Raggiunte le porte delle caserme, le attraversi ed entri nella fresca penombra di un lungo salone. Mentre i tuoi occhi si abituano al passaggio dalla luce del pomeriggio che brilla all'esterno, l'aria di fronte a te vibra con un rombo ringhiante, e l'istante successivo vieni colpito da un grosso braccio peloso. Allo stesso tempo vieni sopraffatto dal fetore rivoltante che emana dalla creatura che ti sta di fronte. Perdi 2 punti di Resistenza. Questo è un Figuro Mannaro, una bestia evocata dalla negromanzia, un essere né vivo né morto ma, ciononostante, una vera furia quando combatte.

FIGURO MANNARO Abilità 7 Resistenza 12

Se lo batti in sette scontri o meno, vai al **226**. Se ti ci vogliono da otto a dieci scontri, vai al **284**. Se stai ancora combattendo dopo dieci scontri, vai al **178**.





43

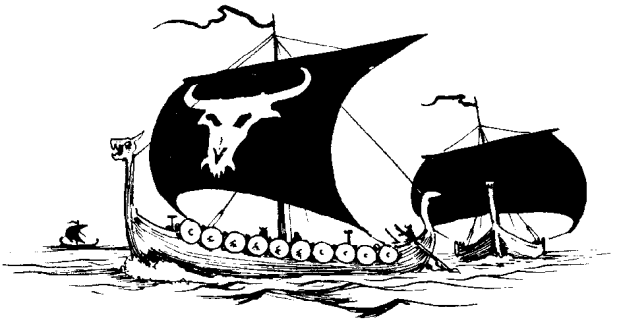
Ti dice che, secondo la leggenda, l'Incanto è una potente magia usata dalle sacerdotesse della Regina Bianca, una dea della guarigione che gli Elfi venerano sotto un altro nome. Questo Incanto funziona contro ogni cosa morta, come le ossa o la carne senza vita, trasformandola istantaneamente in polvere. "Le seguaci della Regina Bianca lo usarono in tempi remoti," aggiunge, "per dare l'eterno riposo ad alcuni sgherri di Mortis. Sfortunatamente, l'Incanto raramente viene donato ai mortali, e c'erano troppe poche sacerdotesse per poter avere un reale impatto sulle legioni di Mortis. Ma, come l'epica dimostra più e più volte, è sempre così che succede: non sono donne e uomini pacifici a vincere i mali del mondo, ma coraggiosi guerrieri che non temono di spargere sangue e di rischiare la vita!"

Guardando Garond, dentro di te dubiti che abbia mai

versato sangue o rischiato la sua vita. Comunque, piuttosto che sottolineare la cosa, gli chiedi se conosce l'Incanto.
"No," dice. "La sola persona che potrebbe conoscerlo è Lady Iola, la madre di Braxis. Ella venera la dea, e avendola conosciuta posso testimoniare la sua santità. Ma poiché Fort Bloodrise è caduto nelle mani di Mortis, è probabile che Lady Iola e suo figlio siano stati uccisi. E anche se così non fosse, non c'è modo di raggiungerli," aggiunge tristemente.
Adesso vuoi chiedergli della Lancia di Qadarnai (vai al **280**) o del Dito di Lhyss (vai al **300**)? In alternativa, puoi decidere che è tempo di prendere congedo da Garond e di avviarti verso Keladon (vai al **165**).

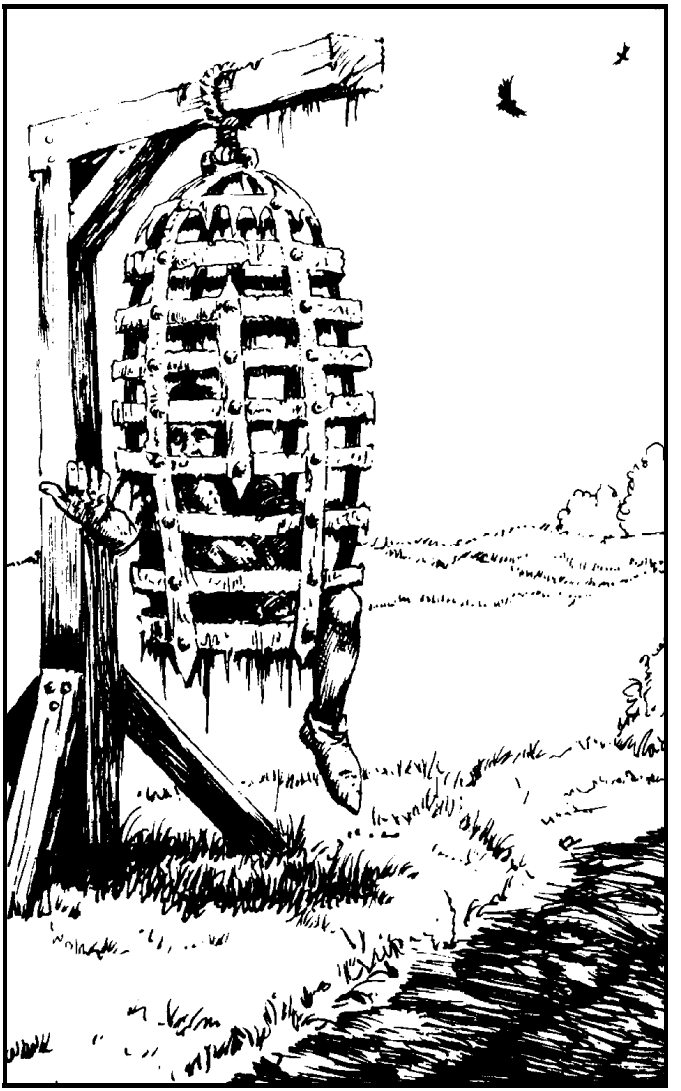
44

Osando a malapena respirare, raggiungi infine l'estremità della galleria. Nella penombra le tue dita trovano il chiavistello, e lentamente lo sollevi. Vai al **184**.



45

Raccogli le incerate di un pescatore, le avvolgi attorno alle tue armi e all'equipaggiamento e ti avvii lungo il sentiero, riunendoti inosservato alla coda della fila di sfortunati paesani. I pirati spingono e insultano tutti crudelmente, e vieni frustato selvaggiamente senza alcun motivo particolare: perdi 2 punti di Resistenza. Mentre vieni condotto sulla *Spietata*, i due Cavalieri del Caos osservano impassibili attraverso gli elmi cornuti. Alla tua sinistra una porta conduce, immagini, alla cabina del capitano; a destra, una scala scende sottocoperta. Vieni condotto verso la stiva, presumibilmente per essere incatenato ai remi. Sei ormai sottocoperta quando arrivi davanti ad una bassa porta lungo il corridoio. Ti lanci oltre la porta, sperando che le guardie non ti notino (vai al **174**), o aspetti un'occasione migliore (vai al **53**)?



46

Per tutto il giorno seguente percorri la nuda strada che porta a Borgos. Dopo un po' noti molti uccelli neri che girano in cerchio nel cielo davanti a te. Ben presto arrivi ad un incrocio: a lato della strada c'è un patibolo, a cui è appesa una gabbia in cui è rinchiuso un poveraccio. Noti la livrea di Fort Bloodrise: la vittima è un ex soldato al servizio del castellano. Mentre ti avvicini, quello si muove e solleva una mano inzaccherata verso di te. Sembra quasi morto di fame, ha la pelle bruciata dal sole ed è sudicio, con gli abiti laceri macchiati di sangue. Gli uccelli neri sopra di voi sono corvi, che riempiono il cielo di grida disperate. In questo punto la strada si biforca: a sud verso il villaggio di Benari, e a est verso Porto Borgos. Cerchi di tirar giù la gabbia per liberare l'uomo (vai al **142**) o prosegui, a tua scelta verso Borgos (vai all'**85**) o il villaggio di Benari (vai al **223)?**

47

"Ottimo! Domani esploreremo il cimitero per cercare la tomba di Lady Lotmora, e cercheremo di distruggere i Vampiri nelle ore del giorno: se li attacchiamo di notte potrebbero rivelarsi troppo potenti. Ci incontreremo di sotto all'alba."

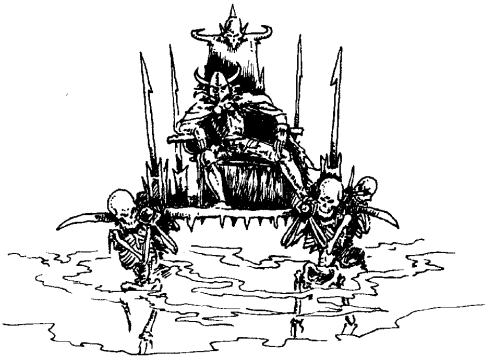
Kandogor chiaramente non è contento, e ti mette in guardia contro un possibile tradimento. Tu gli dici che è giunto il tuo turno di guardia. Accigliato, se ne va a dormire.

Il mattino dopo tu e Kandogor trovate Elindora fuori della locanda mentre il sole sorge sopra l'orizzonte,

protendendo come dita i suoi raggi di luce rosata sulla terra. L'Elfa ti augura il buongiorno e poi dice: "Se me lo permetti, userò la mia magia per fortificarti, in modo che tu possa resistere contro i poteri dei Morti Viventi."
"Non sottoporti a queste malvagie stregonerie," protesta vivamente Kandogor. "Sta chiaramente cercando di indebolire i tuoi poteri. Te lo sconsiglio vivamente, amico mio." E lancia all'Elfa un'occhiata sospettosa.
Elindora si stringe nelle spalle, stizzita. "Io dico soltanto la verità," ribatte.
Se permetti a Elindora di lanciare un incantesimo su di te, vai al **214**. Se rifiuti, vai al **244**.

48

Fai irruzione nell'appartamento, e ci trovi Lord Mortis assiso su un trono decorato, in attesa del tramonto. È rivestito di un'armatura d'argento di uno stile che non si usa più da diversi secoli, e nella mano stringe una pesante mazza. Se possiedi la Lancia d'Avorio dell'eroe Qadarnai, puoi scagliarla contro Mortis, oppure usarla in combattimento corpo a corpo. Se decidi di lanciarla, tira due dadi. Se il risultato è uguale o inferiore alla tua Abilità, la tua arma lo colpisce: vai al **208**. Se il totale è superiore alla tua Abilità, hai fallito. Se fallisci, o se non possiedi la Lancia d'Avorio, o ancora se ce l'hai ma preferisci non scagliarla, devi affrontare Mortis in duello: vai al **28**.



49

"Le caserme brulicano di Morti Viventi," bisbiglia il ragazzo spaventatissimo. "L'intera guarnigione adesso è formata da Zombi, e Mortis ha anche richiamato degli strani morti viventi da un antico campo di battaglia qui vicino. In quelle caserme circolano anime defunte, vestite di strane armature e dotate di armi bizzarre. Vengono inviate a pattugliare il castello a intervalli regolari. In quelle caserme ce ne saranno duecentocinquanta, forse di più. Andare laggiù sarebbe un suicidio." Vai al **68**.

50

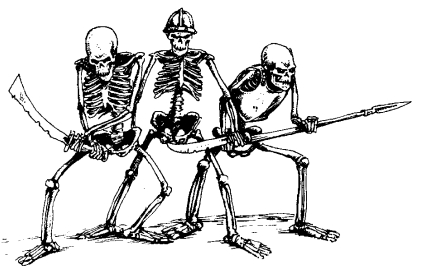
Ti tornano in mente le parole di Morlak: le armi normali non hanno impedito a questa creatura di distruggere il suo villaggio. Se possiedi una mazza di ferro, vai al **182**. Altrimenti non hai nessuna arma adatta, e dovrai combattere con quello che hai a disposizione. Vai al **115**.

51

Se hai già esplorato tutti i luoghi di interesse di Keladon, vai al **91**. Se non li hai ancora esplorati tutti, vai al **211**.

52

Belar sorride e tira un sospiro di sollievo, poi annuncia la notizia agli altri abitanti del villaggio. Ora sui loro volti non si leggono più paura e disperazione, e comincia ad apparirvi un barlume di speranza. Tutti in coro, ti dedicano un caloroso saluto: per loro sarai sempre un eroe... ammesso che tu faccia ritorno. Il fabbro, un omone tarchiato, si offre di affilare la tua spada in cambio di due razioni di Provviste. "Sconto speciale," dice. Se accetti e paghi perché ti affili la spada, vai al **392**. Se vuoi cominciare la tua missione, vai al **192**.



53

Decidi di aspettare. Sfortunatamente, la stiva dove vengono tenuti i prigionieri è subito dietro l'angolo, e proprio in questo momento gli abitanti del villaggio ven-

gono incatenati su basse panche accanto ai remi. Non ha scelta, devi agire ora. Getti via le incerate e, armi in pugno, attacchi i pochi pirati presenti cogliendoli totalmente di sorpresa. Riesci a farli fuori, ma non prima che uno di loro sia riuscito a correre sul ponte e a dare l'allarme. Gli corri dietro, ma ti trovi davanti l'intera ciurma. Ormai non puoi far altro che cercare di squagliartela: balzi fuori bordo e nuoti verso riva. Mentre corri sulla spiaggia hai ancora alle calcagna diversi pirati, alcuni dei quali armati di arco. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **90**. Se sei sfortunato, vai al **59**.

54

Gli assesti un potente colpo al torace, e i suoi occhi si spalancano per la paura. Cadendo in ginocchio, balbetta: "Risparmiami, nobile guerriero, risparmiami." Allorché lo minacci con la tua arma, stupefatto dalla sua codardia, quello si fa piccolo piccolo e dice: "Aspetta, posso pagarti bene. Prendi questi Pezzi d'Oro, ce ne sono più di cento!" Infila una mano nel mantello e ne estrae una scatoletta, offrendotela. Se la accetti, vai al **345**. Se rifiuti, vai al **240**.

55

Mentre il panico si fa strada dentro di te ti lanci verso ovest attraverso la foresta. Ma è buio pesto, e in breve ti ritrovi ad inciampare tra gli alberi; i rami ti frustano il viso, e le radici sembrano mani maligne che ti afferrano le caviglie. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **75**. Se sei sfortunato, vai al **136**.

56

Mortis ti stava aspettando. Mentre apri la porta lui ha già evocato una stregoneria mortale per ucciderti. Una nube di gas mefitico si spande verso di te e ti avviluppa; nelle sue profondità senti mani spettrali che ti artigliano la carne. Apri la bocca per urlare, ma tutto ciò che ti entra nei polmoni è il vapore velenoso evocato dalla magia del tuo nemico. La tua vita si spegne qui.

57

Riesci a controllare il terrore che minaccia di sopraffare la tua mente. Gli Spiriti si avvicinano, e proprio allora senti le loro voci che ti parlano nella tua testa. Capisci che stanno cercando di dirti qualcosa:

"Come un viaggiatore su una strada solitaria
Cammina pieno di paura infesto,
E invertito il cammino una volta procede,
Ed egli più non volterà la testa;
Perch'egli sa che un tremendo nemico
Alle sue spalle s'avvicina lesto."

Recapitato il loro strano messaggio, gli Spiriti rifluiscono lentamente al mare. Prosegui il cammino (vai all'**89**), ti volti (vai al **109**) o aspetti (vai al **179**)?

58

Devi combatterlo.

SCIAMANO DEL CAOS	Abilità 8	Resistenza 9

Ad ogni scontro del combattimento, l'asta dello sciamano pulsa di una luce oscura che sembra risucchiarti le forze. Che tu vinca o perda l'assalto, ad ogni scontro perdi 1 punto supplementare di Resistenza sottrattoti dalla magia dello sciamano. Devi ucciderlo in fretta o morirai! Se vinci, vai al **305**.

59

Una freccia ti si pianta nella coscia e tu cadi, inerme, sulla sabbia. Diversi pirati ti raggiungono e ti passano per le armi prima che tu possa fare qualcosa. La tua avventura è finita.

60

Il crepuscolo è vicino quando trovate la cripta di Lady Lotmora. "Presto," sibila Elindora, cercando nello zaino un martello e un paletto di legno, "potrebbero svegliarsi da un momento all'altro." Ti lanci risolutamente giù per le scale, ed entri in una tomba fiocamente illuminata.

"È troppo tardi," stride una voce, una voce piena di tale malvagità da farti gelare il sangue. Da dietro una grossa lapide emerge una figura: è una donna dalla pelle pallidissima e dai lineamenti aristocratici. I suoi occhi sono

sfere gemelle di incubo, e la sua bocca si spalanca a rivelare zanne che luccicano nella luna nascente.
"Lady Lotmora!" esclama Elindora. "Siamo perduti!... No, aspetta! Guardala: è debole, è ancora troppo presto per il suo risveglio!" Potrebbe aver ragione, pensi: Lotmora indubbiamente appare un po' malferma sulle gambe.
"Poveri sciocchi," ringhia la Vampira, "pensavate di potermi distruggere!" Ride come una pazza, e fa un gesto alla sua sinistra; quattro figure compaiono alla vista. Sono Vampiri! Tre erano chiaramente dei contadini, mentre il quarto doveva essere un soldato di Fort Bloodrise. Sui loro volti la sete di sangue è come una maschera, e hanno completamente perduto la ragione. Lady Lotmora vi guarda, e tu ti senti pervadere da un terribile desiderio di arrenderti. Fai una *Prova di Coraggio*. Se hai successo, vai al **150**. Se fallisci, vai al **120**.

61

La strada ti conduce a sud per un po', poi svolta verso est, inerpicandosi sulle colline rocciose. Ben presto ti ritrovi a camminare in uno stretto passaggio tra due picchi. Se hai la parola 'PIRATA' sul Foglio d'Avventura, vai al **201**. Se non ce l'hai, vai al **141**.

62

Sul cadavere dell'Orco trovi 10 Pezzi d'Oro e una razione di Provviste (segnali sul Foglio d'Avventura); non c'è nient'altro. Ora puoi esplorare la casa grande

(vai al **251**) o il bungalow (vai al **71**), se non l'hai già fatto. In alternativa, se decidi di averne avuto abbastanza delle case, puoi perlustrare il tempio (vai al **171**) o il municipio (vai al **131**); ancora, puoi lasciare il villaggio e andare alla baia dove dovrebbero esserci le barche da pesca (vai al **311**).

63

Torni di corsa alla cantina dell'alchimista: è sempre vuota. Ora puoi uscire dalla botola e lasciare Benari (vai al **116**), imboccare il tunnel di sinistra (vai al **162**) o quello di mezzo (vai al **323**).

64

"Accomodati, accomodati," dice il mercante quando ti avvicini al suo tavolo. "Sei un avventuriero, vedo. Ho alcuni oggetti che potrebbero interessare uno come te. Sono diretto a Porto Limo, perché le... ah... recenti circostanze mi impongono di lasciare Stayng, perciò ti posso offrire la mia merce a prezzi notevolmente ridotti." Se hai abbastanza oro, puoi comprare dal mercante qualsiasi cosa desideri.

Una Puffapalla (esplode se lanciata) - 45 Pezzi d'Oro

Due Pozioni di Guarigione (restituiscono tutta la Resistenza persa) - 30 Pezzi d'Oro ciascuna

Un Anello di Abilità (aggiunge 1 punto di Abilità) - 70 Pezzi d'Oro

Una splendida armatura (sottrae 1 da ogni danno che

ricevi) - 65 Pezzi d'Oro

Quando hai concluso i tuoi affari col mercante, puoi parlare al locandiere (vai al **34**) o ai contadini (vai al **135**). Se non vuoi più parlare con nessuno, vai al **273**.

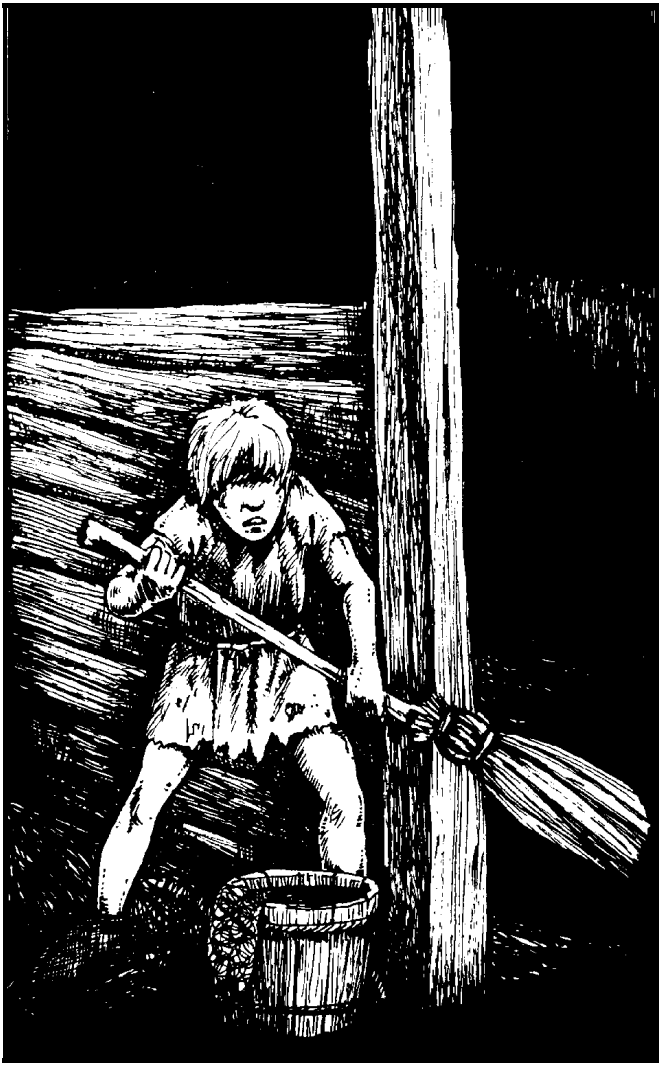
65

Se hai la Lancia di Qadarnai, vai al **22**. Altrimenti, vai al **353**.

66

Mantieni la calma, pensando freneticamente ad un piano di salvezza. Purtroppo gli scheletri non hanno nessuna intenzione di lasciarti tempo per pensare. Dita simili a rami secchi fanno scattare una dozzina di antichi grilletti, e una pioggia di dardi sfreccia verso di te. Ti getti a terra, ma due dei proiettili riescono a colpirti: perdi 3 punti di Resistenza. Mentre rotoli verso la porta, uno dei Morti Viventi estrae la spada e ti sferra un colpo selvaggio che ti affonda nella coscia, facendoti perdere ancora 1 punto di Resistenza.

Se sei ancora vivo, riesci ad attraversare la porta, chiudendotela saldamente alle spalle. Mentre i tuoi nemici si affannano ad aprirla tu ti sei già lanciato giù per la scala a chiocciola. Sapendo che tra poco ti saranno alle calcagna, raggiungi il pianerottolo e apri la porta che dà sui bastioni. Aumenta di 3 il tuo punteggio di *Allarme* e vai al **302**.



67

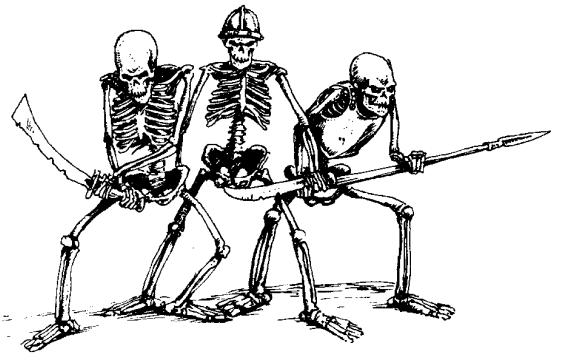
Giri attorno al municipio, evitando la folla di pirati all'interno. Sbirciando da dietro l'angolo scorgi un paio di pirati intenti a caricare un mulo con il bottino raccolto durante la recente razzia del villaggio. I due conducono il mulo in direzione della baia, dove di solito vengono tenute le barche da pesca. Adesso puoi esplorare le case più grandi del villaggio (vai al **51**), se non l'hai già fatto; altrimenti puoi perlustrare il tempio (vai al **171**), oppure lasciare il villaggio e andare alla baia dove dovrebbero esserci le barche da pesca (vai al **311**).

68

Un suono riecheggia nel cortile vuoto: proveniva dall'area delle caserme. Il ragazzo sobbalza allarmato e sibila: "È pericoloso stare qui a parlare, anche di giorno! Se ci scoprono siamo morti... e non per molto!" Poi gira sui tacchi e fugge verso la sicurezza delle stalle. Ma tu non hai la possibilità di fuggire; devi completare la tua missione, o morire nel tentativo! Adesso vuoi perlustrare le caserme (vai al **42**) o ti dirigi al grande portone della fortezza (vai al **379**)?

69

Vedi l'orrendo ghigno dello scheletro più vicino. Le sue dita sottili si allungano piacevolmente sul grilletto della balestra, certe che per te non c'è via di fuga. Hai la mente annebbiata mentre cerchi disperatamente di ideare un piano. Poi, ricordandoti del tuo incontro con la madre del castellano, reciti l'Incanto della Distruzione che ti ha insegnato. Le parole risuonano come rintocchi funebri, e osservi gli scheletri disintegrarsi sotto i tuoi occhi. Le antiche armature coperte di muffa si schiantano al suolo rimbombando allorché i tuoi avversari si riducono in mucchietti di finissima polvere grigia. In tutta fretta esplori la stanza, ma non trovi nulla. Sulla parete opposta, una stretta rampa di scale sale sul tetto. Se vai da quella parte, vai al **279**. Se invece decidi di tornare sul pianerottolo e di attraversare la porta che dà sui bastioni, vai al **302**.



70

Elindora è disperata per il tuo rifiuto. Kandogor sorride trionfante e la caccia fuori. Te ne torni a letto.

Alcune ore più tardi vieni svegliato dal tocco di una fredda lama sulla tua gola. Apri gli occhi appena in tempo per vedere Kandogor sopra di te, con un sorriso malvagio sul volto. È l'ultima cosa che vedrai.

71

L'esplorazione del bungalow si rivela infruttuosa. Trovi soltanto il cadavere di un povero pescatore assassinato. Maledicendo Mortis e i pirati suoi alleati, lasci l'edificio. Ora puoi dirigerti alla casa grande (vai al **251**) o alle stalle (vai al **291**), se non le hai già esplorate. In alternativa, se non l'hai già fatto, puoi perlustrare il tempio (vai al **171**) o il municipio (vai al **131**); se preferisci, puoi lasciare il villaggio e andare alla baia dove dovrebbero esserci le barche da pesca (vai al **311**).

72

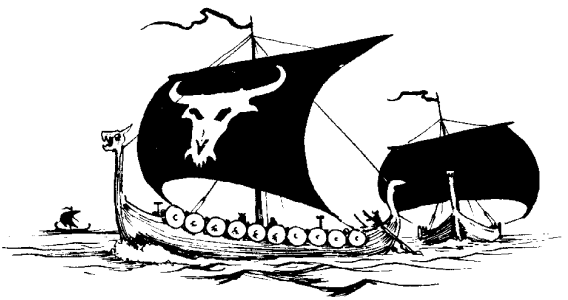
Ti accampi per la notte su una collinetta boscosa. Vieni svegliato nelle prime ore del mattino da un forte ruggito. Balzando in piedi, ti accorgi di esserti accampato troppo vicino ad una caverna e ai suoi abitanti: una femmina di grizzly e i suoi cuccioli. Dopo il breve scontro che ne consegue riesci a scappare, ma non prima che una tremenda zampata ti squarci la coscia: perdi 2 punti di Resistenza. Prosegui il cammino. Vai al **132**.

73

Gli Elfi ti squadrano sospettosi da capo a piedi mentre li saluti. Se possiedi l'Anello dei Fay, vai al **153**. Altrimenti, vai al **243**.

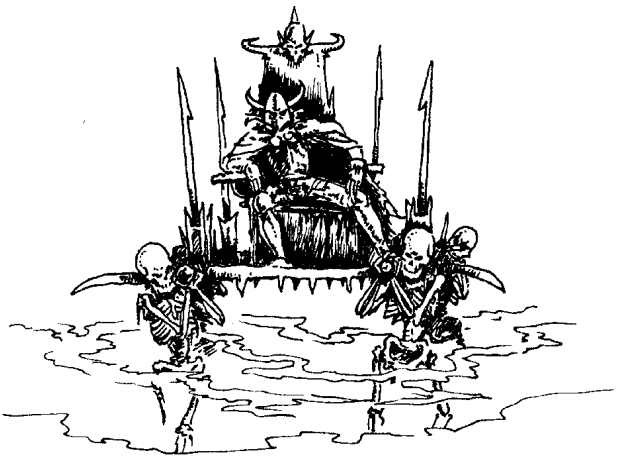
74

Ti fai strada lungo il colonnato di sinistra. Stai oltrepassando la terza colonna quando un gemito agghiacciante ti assale le orecchie. Dal buio davanti a te emergono delle apparizioni spettrali, che ti sfilano incontro come visioni da incubo uscite dall'inferno. Fai una *Prova di Coraggio*, sottraendo 1 dal punteggio dei dadi. Se hai successo, vai all'**8**. Se fallisci, vai al **39**.



75

Ti costringi ad avanzare, ansimando per lo sforzo. Miracolosamente, i rumori dei tuoi inseguitori si affievoliscono – e poi, di colpo, sbuchi fuori dalla foresta, in un prato illuminato dalle stelle. Senti dei ringhi furiosi provenire dal limitare del bosco, ma qualsiasi cosa ti stesse inseguendo non sembra pronta a lasciare gli alberi. Con un sospiro di sollievo, ti dai un'occhiata. La tua fuga nel bosco ti ha procurato delle brutte escoriazioni: perdi 1 punto di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti accampi nuovamente a una certa distanza dal bosco. Questa volta dormi indisturbato, e quando ti svegli al mattino vedi il pinnacolo roccioso, puntato verso il cielo come un dito, a poca distanza da dove ti trovi. Vai al **216**.

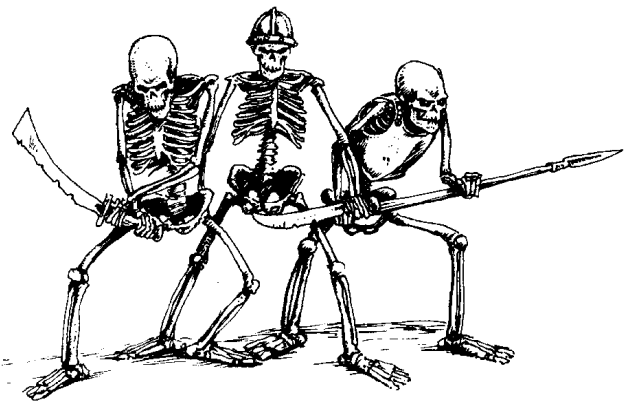


76

Hai fatto troppo rumore per arrivare fin qui, e Mortis conosce la tua attuale posizione: pertanto ha mandato in avanscoperta delle potenti sentinelle per scovarti e ucciderti. Alle tue spalle appaiono due Figuri, e ora dovrai combatterli prima di poter fare qualsiasi altra cosa. Questi esseri non morti combattono senza armi né armature, ma hanno artigli affilati come spade e adorano il sapore della carne umana. Devi combatterli entrambi contemporaneamente.

Primo FIGURO	Abilità 8	Resistenza 10
Secondo FIGURO	Abilità 9	Resistenza 9

Se vinci, aumenta di 3 il tuo punteggio di *Allarme* e vai al **315**.



77

Si sveglia senza un suono, e ti guarda con occhi appannati. "Allora, cane," dici, guardando le tre porte, "da che parte si arriva alla tana del tuo padrone?"

Per un attimo non dice nulla. Poi le labbra tinte di viola si aprono in un'agghiacciante risata maniacale, e il giullare solleva il suo scettro. Pensi che intenda fare il ventriloquo e far rispondere il teschio, ma non è così sottile: con uno squallido scroscio di risa ti colpisce in pieno viso e poi scappa via, lasciandoti solo, accecato da lacrime di dolore.

Adesso devi decidere quale porta aprire. Scegli:

La porta col serpente?	Vai al **172**
La porta con la spada?	Vai al **376**
La porta con l'albero?	Vai al **100**

78

Cominci a raccogliere da terra le reliquie della Regina Bianca che si trovavano sull'altare. L'asta continua a sottrarti le forze: perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, con tuo grande sollievo, l'asta smette di pulsare poco dopo, lasciandoti libero di riordinare il tempio. Mentre stai per andartene, ricevi la benedizione della Dea: guadagni 1 punto di Coraggio.

Adesso puoi esaminare le grandi case del villaggio (vai al **51**), se non l'hai già fatto. In alternativa, puoi perlustrare il municipio (vai al **131**) o lasciare il villaggio e andare alla baia dove dovrebbero esserci le barche da pesca (vai al **311**).

79

Il fabbro del villaggio ti offre i suoi servigi. Ha l'aria un po' provata, ma ti sembra il più grosso e il più determinato tra i prigionieri. Insieme correte alla santabarbara e usate le chiavi del capitano per aprirla. Prendendo tutte le armi che riuscite a portare, tornate indietro e armate gli abitanti del villaggio. Li conduci poi sul ponte, cogliendo i pirati totalmente di sorpresa. I prigionieri combattono con una ferocia alimentata dal desiderio di vendetta, e ben presto tutti i pirati sono morti o prigionieri a loro volta.

La gente del villaggio ti tratta come un eroe, e il fabbro promette che farà "giustizia" dei pirati rimasti. Se hai incontrato un ragazzino di nome Paz e l'hai lasciato nella cantina di casa sua, vai al **348**. Se no, vai al **398**.

80

La botola si solleva con facilità. C'è una scala a pioli che scende nel buio. Mentre scendi, dall'ombra sottostante ti giunge una voce: "Chi sei, e che cosa vuoi?" chiede qualcuno. Vuoi dire il tuo nome allo sconosciuto interlocutore e assicurargli che vieni in pace (vai al **25**) o continui a scendere senza rispondere (vai al **16**)?

81

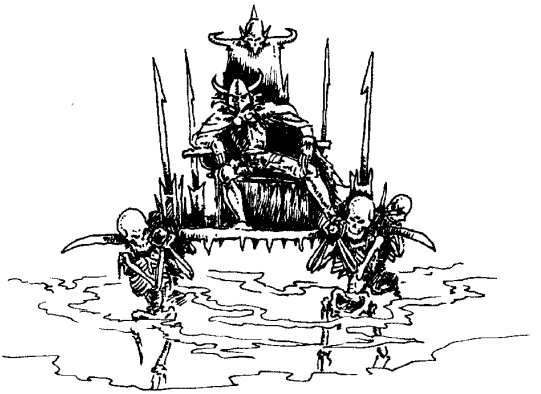
Annuiscono, per nulla interessati. Qui non c'è nient'altro per te, ed è ora di portare avanti la tua missione. Decidi di lasciare Porto Limo. Vai al **21**.

82

Spaventato a morte, corri per salvarti la vita. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **357**. Se sei sfortunato, vai al **393**.

83

Continui a salire finché le scale non si interrompono davanti a una porta. Calcoli di trovarti più o meno a due terzi dell'altezza della torre, perciò qualsiasi cosa ci sia dietro la porta, non è il tetto. Se apri la porta, vai al **245**. Se torni giù, puoi uscire sui bastioni (vai al **302**) o ritornare sui tuoi passi fino all'ingresso della fortezza interna (vai al **313**).



84

I tuoi avversari vacillano, con le teste che ciondolano orribilmente avanti e indietro. Le mandibole schioccano freneticamente quando riconoscono il destino che gli hai riservato; ma non hanno voce per maledirti – né, pensi sollevato, per dare l'allarme. Le ossa giallastre si anneriscono mentre iniziano a spezzarsi, e una fine polvere grigia cola dalle bocche spalancate e dalle orbite vuote. Per un attimo la stanza è pervasa da un fetore di decomposizione, poi la polvere ricade dolcemente al suolo.

Adesso devi proseguire. Se decidi di salire le scale, vai al **163**. Se vuoi prima esaminare la porta chiusa a chiave, vai al **343**.

85

Quando raggiungi la periferia di Porto Borgos è pomeriggio inoltrato. C'è una quiete innaturale, e dai camini dell'insediamento non esce fumo. Non si vede anima viva. C'è un sentiero che conduce alla vicina spiaggia. Davanti a te, i cancelli di Borgos sono ridotti in frantumi. Verso est la strada prosegue, seguendo il Fiume Scort su per le colline e poi verso Fort Bloodrise. Entri a Borgos (vai al **30**), segui il sentiero verso la spiaggia (vai al **193**) o ti accampi all'aperto e riparti per Fort Bloodrise domattina (vai al **329**)?

86

In fondo alle scale trovi la cantina dove il ragazzo si nascondeva, ma nient'altro di interessante. Adesso puoi perlustrare il bungalow (vai al **71**) o le stalle (vai al **291**), se non l'hai ancora fatto. In alternativa puoi esaminare il tempio (vai al **171**) o il municipio (vai al **131**); oppure puoi lasciare il villaggio e andare alla baia dove dovrebbero esserci le barche da pesca (vai al **311**).

87

"Non hai nulla da scambiare, quindi è semplice: 35 Pezzi d'Oro, o non se ne fa niente," dice sgarbato. Vuoi pagare la pozione in oro, se ne hai abbastanza (vai al **225**), lo attacchi per rubargli la pozione (vai al **200**), o declini l'offerta e lasci Benari (vai al **116**)?

88

Mortis lancia un grido di rabbia quando riconosce l'arma che lo ha reso impotente per lunghi secoli. Poi il suo grido si trasforma in un gemito di disperazione quando la lancia d'avorio gli trafigge l'armatura, nel momento esatto in cui cala il sole. Dal suo mantello esalano nubi di vapore tossico, che ti fanno soffocare. Coprendoti il viso, sei costretto a girarti, e così non vedrai mai il destino che hai inflitto al Signore dei Lich. Cogli solo un'occhiata del suo volto nell'attimo della sua ultima, vera morte: un'espressione di tale terrore e solitudine che te la porterai con te fin nella tomba. Quando ti volgi di nuovo a guardare, restano solo uno sbuffo di nebbiolina grigiastra e un persistente fetore di

putrefazione a indicare il punto dov'è caduto il tuo nemico. Anche la lancia è scomparsa.
Torni al castello, e lo trovi disseminato di cadaveri già in avanzata decomposizione: le legioni di Mortis sono perite insieme al loro tirannico padrone. Quando liberi il castellano dalla prigione sotterranea, lui ti guarda e capisce subito che hai affrontato e sconfitto un male mostruoso: i tuoi capelli sono bianchi come la neve. Vai al **400**.

89

Hai fatto appena un paio di passi quando qualcosa ti colpisce di schianto alla schiena, qualcosa di acuminato e lacerante. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti volti ad affrontare qualunque cosa ti abbia attaccato... e per poco non ti si ferma il cuore. Davanti a te c'è una cosa indicibilmente orrenda, tutta scaglie e artigli; tuttavia hai a malapena il tempo di vederne il corpo, perché il suo volto è così orribile che per poco non ti fa uscire di senno. Urlando, ti volti per fuggire.
Dopo un po' riesci a ricomporti, ma adesso ti guardi continuamente dietro le spalle, per sempre in dubbio che la creatura ti stia ancora inseguendo. Perdi 2 punti di Coraggio: è una perdita permanente. Sei di nuovo alle porte di Borgos. Vuoi entrare a Porto Borgos (vai al **30**) o ti accampi all'aperto e riparti per Fort Bloodrise domattina (vai al **329**)?

90

Riesci a fuggire sotto una pioggia di frecce, ma non prima che una ti abbia graffiato la gamba. Perdi 1 punto di Resistenza. Se sopravvivi sei costretto a lasciare Keladon, e osservi impotente la *Spietata* che prende il mare col suo carico di innocenti. Maledicendo la feccia pirata volgi lo sguardo, avvilito. Vai al **186**.

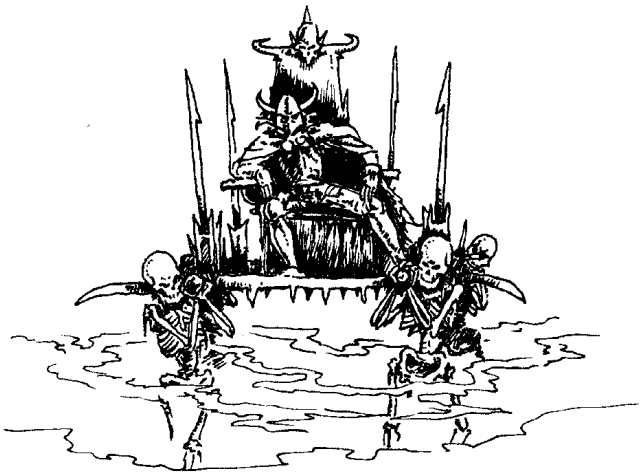
91

Mentre attraversi il villaggio noti una macchia di colore all'orizzonte. Guardi il mare: un grande veliero, basso e affusolato, con numerose file di remi e vele nere con sopra un teschio rosso, sta navigando vicino a terra là dove si trovano le rovine di Keladon. La riconosci: è una nave della flotta del Caos. Puoi persino distinguerne il nome, dipinto a grandi lettere rosse sulla fiancata: è la *Spietata*. A prua c'è un grande rostro di ferro, modellato a foggia di scimitarra. Decidi di scendere nella baia, dove dovrebbero trovarsi le barche da pesca. Vai al **391**.

92

Finalmente il Demolitore crolla al suolo. Ti riposi un attimo, poi prendi la testa della bestia come trofeo per provare agli abitanti del villaggio che hai compiuto l'impresa. I paesani sono più che felici di vederti, e le loro espressioni di stupore sono piuttosto comiche: è chiaro che molti non si aspettavano di vederti tornare. Belar ti ringrazia con aria solenne e ti consegna i 50 Pezzi d'Oro pattuiti (annotali sul Foglio d'Avventura).

Dichiara che questo sia un giorno di festa, e ti invita a partecipare come ospite d'onore. Ma tu hai una missione da portare a termine. Declini cortesemente l'offerta, e chiedi che ti venga data una guida per condurti alla tomba di Mortis. La gente distoglie lo sguardo, strascicando i piedi, e qualcuno fischietta con aria innocente.
Per fortuna Belar dà a tutti dei codardi ingrati, e alla fine si fa avanti un ometto sottile ma robusto. "Va bene, ti ci porto io alla tomba," dice. Belar ti dice che si chiama Khiro, e che è il loro miglior cacciatore. A te però sembra un tipo un po' losco... comunque, non hai altra scelta. Dopo un breve pasto alla tavola del capovillaggio (recuperi fino a 2 punti di Resistenza), Khiro ti guida su per le colline. Vai al **352**.



93

Attivi l'anello, e nella tua mente appare il volto brizzolato di Chaideshu. Gli racconti i recenti avvenimenti. "Ottimo lavoro," dice, "e sono contento che tu abbia fatto rapporto, perché ho delle novità importanti per te. Le nostre spie ci hanno informato che una nave pirata ha da poco lasciato Fort Bloodrise con dei documenti importanti. A quanto pare deve fare ritorno alla flotta del Caos, ma non prima di aver razziato le coste di Stayng. Pensiamo che intenda attaccare Keladon. Se ne hai il tempo, vai laggiù e vedi cosa puoi fare per aiutare gli abitanti. Forse riuscirai anche a ottenere qualche informazione utile per la tua missione. Grazie, e buona fortuna." Il tuo contatto mentale col generale si interrompe. Cancella una delle cariche dell'anello dal Foglio d'Avventura. Adesso andrai a nord verso Porto Borgos (vai al **46**) o a sudest verso il Bosco di Shamdabag e, da lì, in direzione di Keladon (vai al **325**)?

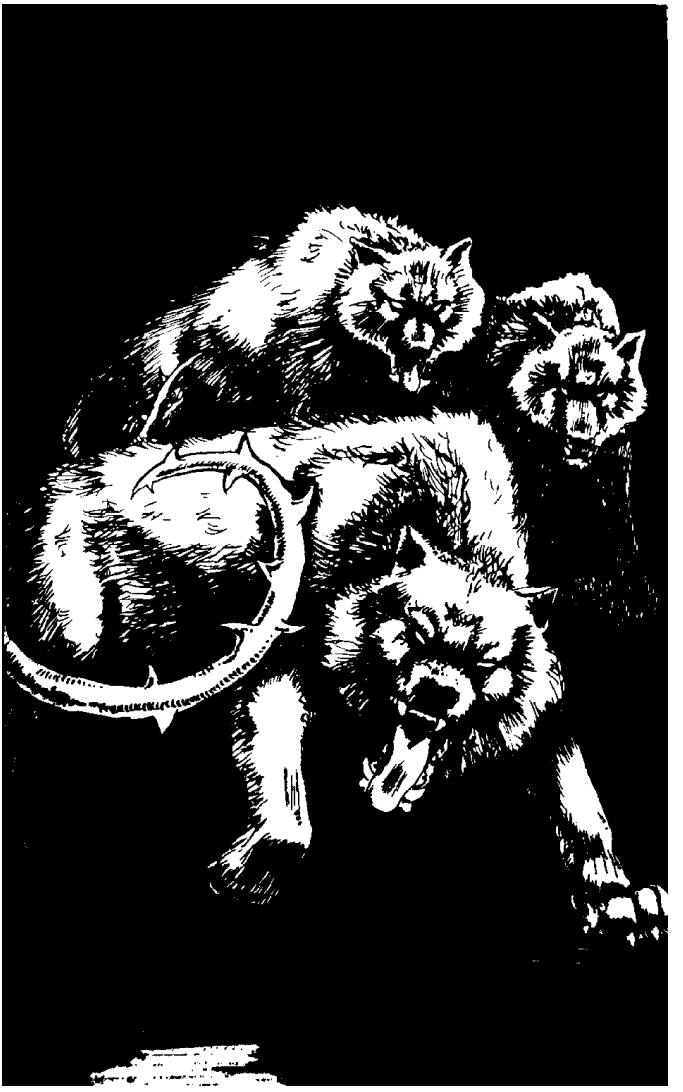
94

Cala la notte. Ti accampi accanto alla strada, pronto ad ogni evenienza. Ma la notte trascorre tranquilla, e riesci a riposarti come si deve (recuperi 3 punti di Resistenza). Il giorno dopo ti lasci le colline alle spalle, diretto alla locanda segnata sulla mappa.

È pomeriggio inoltrato quando arrivi ad un trivio. Nel punto dove le strade si incrociano c'è una locanda. Avvicinandoti vedi che si chiama L'Abisso dei Morti Viventi: senza dubbio una battuta di spirito dei tempi andati, dovuta al fatto che la locanda si affaccia sul cimitero. Ma oggi il nome nasconde una terribile ironia, un

perpetuo promemoria dei terribili eventi di cui sono vittime gli abitanti di Stayng. Andando più vicino vedi un cartello fuori dal cimitero: 'CIMITERO DI STAYNG', ma la scritta "Stayng" è stata cancellata con una croce e al suo posto qualcuno ha scribacchiato, con mano incerta, 'Vampiri'. Sul portale cerimoniale di granito del cimitero è pieno di graffiti tracciati con una sostanza color ruggine. In un'altra scritta filiforme riesci a leggere le parole 'Zanna di Sangue impera OK'. Tranne che per il gracidio di un uccello alto nel cielo e per i sommessi rumori di attività nella locanda, il luogo è immensamente quieto. Campi di granturco abbandonati sfilano alle spalle della locanda, e il sole sta calando...

Consultando ancora la mappa vedi che hai la possibilità di scegliere diverse strade. Entri nella locanda (vai al **5**), parti sulla strada a sud verso il Bosco di Shamdabag e da lì verso il villaggio di Keladon (vai al **325**), o segui la strada a ovest verso Porto Borgos (vai al **46**)?

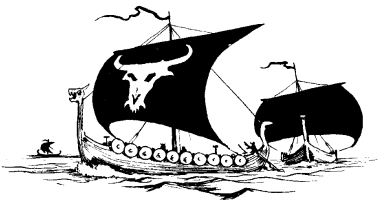


95

Con pochi rami secchi il fuoco prende pieno vigore. Pianti un paio di torce fiammeggianti ai tuoi fianchi e ti metti in posizione, schiena verso il fuoco e spada in pugno, in attesa di ciò che ti sta venendo incontro dalla notte. Gli ululati si interrompono. Nel buio davanti a te riesci a vedere alcuni puntini di luce rossastra: sono i tuoi assalitori. Poi, con un ringhio, essi balzano fuori dalla tenebre e si arrestano, resi incerti dalle fiamme. Ce ne sono tre, e a prima vista si direbbero dei lupi di taglia spropositata. Eppure possiedono delle lunghe code simili a fruste, costellate di file di spuntoni di aspetto inquietante, e i loro occhi brillano d'astuzia. Sono Fustigalupi, e devi combatterli. Dato che ti sei posizionato accanto al fuoco, sono costretti ad attaccarti uno alla volta.

Primo FUSTIGALUPO	Abilità 7	Resistenza 8
Secondo FUSTIGALUPO	Abilità 8	Resistenza 7
Terzo FUSTIGALUPO	Abilità 8	Resistenza 9

Se tiri un 11 o un 12 per l'attacco di un Fustigalupo, che tu vinca o no l'assalto, vieni frustato dalla sua coda e ricevi 1 punto di danno.
Se vinci, vai al **196**.



96

Sollevando l'anello, pensi al generale. Subito il suo volto brizzolato ti appare nella mente. "Vuoi fare rapporto?" dice, la voce che ti solletica il cervello. Gli racconti i recenti avvenimenti e gli chiedi che cosa sa del Dito. "Mai sentito," ringhia. "Adesso vedi di proseguire e smettila di farmi perdere tempo – e soprattutto, smettila di sprecare le cariche dell'anello!" Il suo volto scompare di colpo dalla tua mente. Ricordati di cancellare una carica dell'anello dal Foglio d'Avventura. Non c'è molto altro da fare, perciò lasci il tempio. Vai al **382**.

97

Lo sfortunato fabbro viene trascinato via. "E ora il prossimo incontro, ragazzi," tuona il nostromo, "quello che aspettavate da quando siamo partiti: Baracas contro Grom, l'Orco!" Un bruto gigantesco, più grosso di Baracas, con una faccia bruttissima e braccia che sembrano tronchi d'albero, avanza dalla porta sul retro. Anche se è più grosso e più pesante, l'Orco è più grasso e sembra meno in forma. Tutt'intorno a te i pirati piazzano le loro scommesse. Se vuoi scommettere, vai al **137**. Se non vuoi, vai al **277**.

98

I cavalieri vacillano all'udire le parole dell'incanto. Lasciano cadere le spade e si portano le mani scheletriche alla testa, mentre un fumo etereo si innalza dalla loro carne secca e sottile e le teste ciondolano orribilmente avanti e indietro. Le ossa giallastre si anneriscono mentre iniziano a spezzarsi, e una fine polvere grigia cola dalle bocche spalancate e dalle orbite vuote. La stanza è pervasa da un fetore di decomposizione, poi la polvere ricade dolcemente al suolo. Vai al **385**.

99

Questo empio pirata deve aver ucciso molti innocenti prima d'ora, e senza mostrare un briciolo di pietà o di rimorso. Merita di morire, pensi. Basta un colpo, e il mondo è un luogo più sicuro. Vai al **194**.

100

La porta si apre senza far scattare trappole. Hai fatto la scelta giusta, a quanto pare. Se questa è la prima porta che hai aperto, guadagni 1 punto di Fortuna.

Oltre la porta, un corridoio scompare tra l'oscurità e le ragnatele. Coi nervi saldi, ti incammini lungo il passaggio. Vai al **330**.

101

Ti concentri sull'anello, trattenendo nella mente l'immagine del generale. Cancella una delle tre cariche dell'anello dal Foglio d'Avventura. Nella tua mente appare l'immagine tremolante del viso brizzolato del vecchio veterano, e senti una voce che ti parla nella testa. "Ah, a rapporto. Dove sei e cos'hai scoperto, giovane guerriero?" ti chiede.

Tu gli dici che sei arrivato sano e salvo e che ora ti trovi fuori da Porto Limo, pronto a partire.

"Che cosa?" barrisce Chaideshu. "Hai sciupato una carica dell'anello solo per dirmi che sei arrivato? Imbecille! Be', visto che, per così dire, sei qui, ti dirò che devi andare a nord e cercare la tomba di Mortis. Laggiù potresti anche trovare l'antica arma che lo uccise. Adesso vai, e non farmi più perdere tempo in sciocchezze!" Il contatto s'interrompe. Ti dirigi a nord verso Menela (vai al **181**) o a sud verso le colline (vai al **61**)?

102

Getti il cibo nel mezzo del branco di lupi in corsa. Immediatamente quelli si fermano e cominciano a sbranare il cibo, e sono tanto ansiosi di mangiare che si mordono a vicenda. Il Centauro si ferma, ansimante. Vai al **27**.

103

Ti trovi circa a metà strada quando il terreno ti si spalanca sotto i piedi. Un trabocchetto! *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **238**. Se sei sfortunato, vai al **207**.

104

I tuoi scheletrici avversari hanno combattuto senza pronunciare le sanguinose ingiurie e le grida di guerra tanto amate dai guerrieri viventi. Ciononostante, ogni volta che le vostre spade si sono incrociate, un secco fragore ha echeggiato nella sommità ammantata di tenebre della torre. Aumenta di 5 il tuo punteggio di *Allarme*. Adesso puoi salire le scale (vai al **163**) o scendere fino alla porta sbarrata che hai visto prima (vai al **343**).

105

Il mercante ha due cose che potrebbero interessarti: un pacchetto contenente tre Provviste, che ti venderà per 15 Pezzi d'Oro, e una Pozione di Abilità (che aumenta permanentemente di 1 punto la tua Abilità), in vendita a 50 Pezzi d'Oro. Puoi comprarne una o entrambe, se hai abbastanza oro.

Poi il mercante indica un uomo che si è portato al centro della radura, accanto al fuoco. "Ah, Garond canterà per noi." L'uomo ha in mano un liuto, ed è chiaramente un bardo. Vuoi restare ad ascoltare la sua canzone (vai al **333**) o, se pensi di aver già perso abbastanza tempo, preferisci lasciare la radura e proseguire per Keladon (vai al **165**)?

106

La porta si chiude sbattendo alle tue spalle, un attimo prima che i balestrieri non morti lascino partire i dardi. Senti la raffica affondare nel legno, e molte mortali punte di metallo protrudono dalla porta... dopo aver attraversato tre dita di legno di quercia!

Corri giù per le scale prima che i tuoi nemici possano aprire la porta. Sapendo che presto ti saranno alle calcagna, raggiungi il pianerottolo e spalanchi la porta che dà sui bastioni. Aumenta di 3 il tuo punteggio di *Allarme* e vai al **302**.

107

Sorride tristemente. "Ti credevo un guerriero di maggior tempra. Comunque, pregherò affinché tu abbia successo nella tua missione." Si volta e se ne va.

Giunge l'alba del giorno seguente, e tu scendi al piano di sotto. Ritrovi le stesse persone, intente a fare i bagagli e a prepararsi a una giornata di viaggio. Il locandiere dice che l'uomo in nero se n'è andato all'alba. Noti che manca uno dei contadini; gli altri due hanno l'aria afflitta e spaventata. Decidi di proseguire il tuo viaggio. Andrai a nordest verso Porto Borgos (vai al **46**) o a sud verso il Bosco di Shamdabag (vai al **325**)?

108

Elindora ti guarda dritto negli occhi, e ti senti scivolare in una trance ipnotica. Ne esci qualche istante più tardi, senza ricordare niente dell'accaduto. Tuttavia ora ti senti più forte e determinato: aggiungi 1 punto perma-

nente al tuo Coraggio.
Il cimitero è grossomodo suddiviso in quattro aree principali. Esplorerai l'angolo di nordovest (vai al **269**), quello di sudovest (vai al **249**), quello di nordest (vai al **149**) o quello di sudest (vai al **209**)?

109

Ti volti – e per poco non ti si ferma il cuore. Davanti a te c'è una cosa indicibilmente orrenda, tutta scaglie e artigli; tuttavia hai a malapena il tempo di vederne il corpo, perché il suo volto è così demoniaco, così orribile, che per poco non ti fa uscire di senno. Urlando, ti volti per fuggire. Dopo un po' riesci a ricomporti, ma adesso ti guardi continuamente dietro le spalle, per sempre in dubbio che la creatura ti stia ancora inseguendo. Perdi 2 punti di Coraggio: è una perdita permanente.
Alla fine ti ritrovi alle porte di Borgos. Vuoi entrare a Porto Borgos (vai al **30**) o passi la notte all'aperto e riparti per Fort Bloodrise domattina (vai al **329**)?

110

Hai una sola possibilità. Tiri indietro la lancia e la scagli con tutte le tue forze. Tira due dadi: devi fare un punteggio minore o uguale alla tua Abilità per colpire Kandogor. Se ce la fai, vai al **304**. Se manchi il bersaglio, vai al **155**.

111

Un tizzone ardente ti colpisce proprio mentre raggiungi la porta: perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, hai la sfortuna di incappare nei due pirati nel momento in cui balzi fuori dalla stalla. I due arretrano un attimo, sorpresi, e poi emettono uno sgradevole grugnito. Vai al **6**.

112

Ti inerpichi su per le colline che si innalzano ripide verso il cielo, ammassi di spuntoni di roccia e infidi crepacci. Ben presto perdi l'orientamento. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **132**. Se sei sfortunato, vai al **72**.

113

Esplori la sezione nordoccidentale del cimitero, anche questa volta senza risultato. Il tempo passa, ed è ora tardo pomeriggio. Elindora è visibilmente agitata. "Dobbiamo trovarli oggi! Stanotte saranno all'erta, e ci verranno a cercare. Non possiamo aspettare un altro giorno!" Cercherai nell'angolo di nordest (vai al **60**) o in quello di sudovest (vai al **170**)?

114

Liberi tutti i prigionieri dalle catene e li conduci sul ponte. Ma senza armi i paesani sono facilmente sopraffatti dalla ciurma armata ed esperta. Durante lo scontro capisci di non avere altra scelta che abbandonare i prigionieri al loro destino. Ora non puoi far altro che tentare la fuga: balzi fuori bordo e nuoti verso riva. Mentre corri sulla spiaggia hai ancora alle calcagna diversi pirati, alcuni dei quali armati di arco. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **90**. Se sei sfortunato, vai al **59**.

115

Devi affrontare l'Aracnocranio.

ARACNOCRANIO	Abilità 9	Resistenza 10

Il rivestimento osseo dell'Aracnocranio è talmente duro che puoi togliergli solo 1 punto di Resistenza ad ogni colpo, e non puoi usare la Fortuna per incrementare il danno. Anche se possiedi la Lancia di Qadarnai, essa non infliggerà danni doppi all'Aracnocranio. Se vinci, vai al **267**.

116

Da Benari puoi dirigerti a nordest verso Porto Borgos (vai all'**85**) o a est attraverso la campagna, in direzione dell'antico campo di battaglia segnato sulla mappa (vai al **370**).

117

Sforzandoti di controllare il panico, resisti all'impulso di darti alla fuga. Non ti è difficile sfuggire alla presa dello Zombi, che è stato esposto al vento, alla pioggia e, soprattutto, alla luce del sole. Ormai è molto debole, e te ne sbarazzi rapidamente. Sul fondo della gabbia trovi solo una pesante mazza di ferro (annotala sul Foglio d'Avventura se decidi di prenderla). Prosegui verso Borgos (vai all'**85**) o visiti prima il villaggio di Benari (vai al **223**)?

118

Lanciando un grido di guerra, ti scagli contro lo sciamano. Quello si volta spaventato, ma ha giusto il tempo di infilare una mano in tasca, estrarre una piccola sfera e lanciartela contro. Tira due dadi. Se il totale è inferiore o uguale alla tua Abilità, vai al **215**. Se è superiore alla tua Abilità, vai al **158**.

119

Senza farti vedere, attraversi il ponte di poppa e trovi una porta con sopra una placca che recita: "Capitano Jarmesh – disturbare solo per validi motivi". Senti qualcuno che borbotta all'interno, ma non riesci a identificare una seconda voce. Fai irruzione e tenti di coglierlo di sorpresa (vai al **14**) o bussi alla porta e dici "Capitano, un messaggio dai due Cavalieri del Caos" (vai al **187**)?

Cadi preda di uno strano incantesimo, una sorta di obnubilamento mentale. Lotmora non è ancora abbastanza forte da sottomettere la tua volontà, ma ora i tuoi movimenti sono lenti e incerti. Riduci la tua Abilità di 2 punti (li potrai recuperare se sopravvivi alla battaglia). All'esterno il sole sta tramontando, ma i suoi deboli raggi carezzano ancora il cimitero, e la notte non è ancora calata. I poteri di Lady Lotmora non sono al culmine; ma dovrai fare in fretta, perché ad ogni minuto che passa la sua forza aumenta. Ella lancia un grido di furia animalesca, e insieme ai suoi sottoposti si lancia all'attacco, denudando le zanne, le mani terminanti in neri artigli pronte a dilaniarti. Elindora affronterà due dei Vampiri; tu devi combattere Lotmora e gli altri due. Ti attaccano tutti insieme.

Primo VAMPIRO	Abilità 5	Resistenza 5
Secondo VAMPIRO	Abilità 5	Resistenza 5
LADY LOTMORA	Abilità 9	Resistenza 11

Ricorda che se possiedi la Lancia di Qadarnai, essa infliggerà danno doppio contro questi avversari. Ogni volta che Lotmora ti colpisce, tira ancora un dado: se fai 1 o 2, le sue zanne ti affondano nella pelle e perdi 1 punto di Abilità (recupererai l'Abilità perduta se vinci la battaglia). Hai a disposizione nove scontri per sconfiggerli. Se qualcuno di loro è ancora vivo dopo nove scontri, vai al **363**. Se riesci a sconfiggerli tutti, vai al **386**.

121

In un lieve sussurro dici al marinaio che intendi uccidere Mortis, liberare l'isola dai Morti Viventi che la terrorizzano, e privare così i pirati del Caos dall'alleato che gli serve per distruggere le Isole Delfiche. La notizia riempie l'uomo di gioia, e lui si mette subito a riferire a tutti i presenti della tua missione. Ben presto tutti ti pagano da bere e ti augurano buona fortuna. Passi una serata piacevole tracannando birra e impressionando i locali. Ti accorgi di un individuo sospetto che si allontana alla chetichella, ma te ne dimentichi poco dopo, quando viene servito un altro giro di birra. Segna la parola 'PIRATA' sul Foglio d'Avventura.

Il giorno dopo decidi di portare avanti la tua missione, e lasci Porto Limo. Vai al **21**.

122

Il ragazzino alza gli occhi sorpreso quando esci dall'ombra davanti a lui. Per un attimo fa una smorfia di terrore, ma poi sorride. "Non sei uno di quei morti viventi, vero?" chiede con voce piena di paura e speranza.

"Certo che no," rispondi. "Anzi, sono venuto qui proprio per distruggere tutti i Morti Viventi, incluso il loro malvagio padrone, Lord Mortis."

Ti chiedi come abbia fatto il ragazzo a sopravvivere in questo posto terribile. Lui dà un'occhiata intorno e, con un gesto furtivo, ti fa cenno di entrare nella stalla. "Qui possiamo parlare tranquillamente," dice. "Il castello brulica di servi di Mortis. Quando il castello è caduto, lui ha messo a morte quasi tutti i prigionieri e poi li ha

resuscitati come Zombi. Solo pochi sono stati tenuti in vita per svolgere le mansioni quotidiane, visto che la mente degli Zombi pensa solo a uccidere. Io sono stato risparmiato per accudire e nutrire i cavalli, che verranno dati ai pirati del Caos quando le loro navi approderanno qui il mese prossimo: Mortis ha stretto un patto con loro. Mi lascerà vivo finché gli servirò come stalliere, ma ho i giorni contati. Di notte mi devo chiudere qui dentro a chiave, e io e i cavalli passiamo notti da incubo. Farò tutto quello che posso per aiutarti a distruggere Mortis e i suoi schiavi Zombi." Vuoi chiedere al ragazzo delle caserme dall'altro lato del cortile (vai al **49**) o della Fortezza vera e propria (vai al **210**)?

123

Ora conosci l'Incanto della Distruzione. Come ti ha detto Iola, puoi usarlo una e una sola volta, perciò scegli saggiamente quando servirtene. Quando avrai deciso di invocare l'Incanto, annota il numero del paragrafo in cui ti trovi, poi vai al **253**. Adesso vai al **31**.

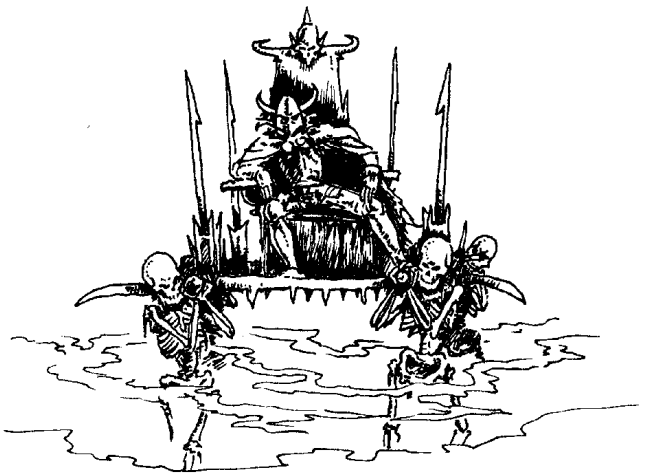
124

Cammini lungo i bastioni, godendoti il momentaneo riposo che il vento della sera ti concede dai pensieri di incubo e di morte. Circa a metà strada trovi una torre d'assedio male in arnese, abbandonata contro le mura. Ovviamente è stata usata dai soldati di Mortis nell'assalto finale alla fortezza, e il Signore dei Lich è talmente convinto della sua invincibilità che non ha ancora ordinato di rimuoverla. Le lanci un'occhiata dub-

biosa. È una struttura improvvisata con assi di legno macchiate di verde, tenute insieme da corregge di cuoio consunto. Forse andava bene per le legioni scheletriche di Mortis, ma non sei affatto sicuro che reggerebbe il tuo peso.
Se te la senti di rischiare, puoi usarla per scendere a terra fuori dalle mura (vai al **358**). In alternativa, puoi attraversare la porta della torre orientale e continuare a salire (vai al **377**).

125

Questa volta lascia cadere la spada e si mette faccia a terra davanti a te. Piagnucolando, ti implora pietà. Vuoi finirlo ora (vai al **99**) o gli risparmi la vita (vai al **254**)?



126

Con gli occhi della mente vedi i vecchi lineamenti ruvidi del generale. Egli ascolta il tuo rapporto e poi resta un momento a riflettere. “Il torrente che riempie il fossato è stato ostruito perché le legioni di Mortis avrebbero difficoltà ad attraversare l’acqua corrente,” lo senti dire. “Se ci sono ancora degli uomini vivi e tu riesci a trovarli e a liberarli, potrebbero aiutarti a distruggere la diga e a intrappolare i Morti Viventi nel forte. Fai in fretta, però: la luce del sole indebolisce il nostro nemico, ma mancano solo poche ore al crepuscolo.”

La sensazione della sua presenza si allontana dalla tua mente. Cancella una delle cariche dell’Anello del Contatto (se l’hai già usato tre volte, ora è inutile e devi disfartene). Ti avvicini alla torre di guardia. Vai al **228**.

127

Garond ti ringrazia per i complimenti che gli rivolgi per il suo canto, e sembra piuttosto felice di parlare con te. Gli chiedi dell’Incanto della Distruzione (vai al **43**), del Dito di Lhyss (vai al **268**), o della lancia d’avorio brandita dall’eroe Qadarnai (vai al **218**)?

128

La porta di sinistra immette in un corridoio che attraversa la parete. Ai lati del passaggio fresco e polveroso che ti sta davanti sono allineate numerose porte. L'estremità opposta si perde nella penombra, ma per lo meno sembrerebbe deserta. Vuoi proseguire (vai al **203**) o torni all'ingresso (vai al **313**)?

129

"Come vuoi," dice scrollando le spalle con indifferenza. "È ora di cominciare a cercare la cripta di Lady Lotmora." Il cimitero è grossomodo suddiviso in quattro aree principali. Esplorerai l'angolo di nordovest (vai al **269**), quello di sudovest (vai al **249**), quello di nordest (vai al **149**) o quello di sudest (vai al **209**)?

130

Gli si illuminano gli occhi. “Prenderò o l’oro o l’amuleto,” dice. “Credimi, questa pozione val bene la spesa!”

Gli dai l’amuleto (vai al **307**), paghi la pozione in oro, se ne hai abbastanza (vai al **225**), lo attacchi per rubargli la pozione (vai al **200**), o declini la sua offerta e lasci Benari (vai al **116**)?

131

Se hai già esplorato tutti i luoghi di interesse di Keladon, vai al **91**. Se non li hai ancora esplorati tutti, vai al **37**.

132

Dopo un giorno o due di inutile girovagare sbuchi dalle colline sulla strada, subito a sud di Menela. Non puoi tornare sulle colline, è troppo pericoloso; e, d’altra parte, al villaggio non sei il benvenuto. Non hai altra scelta che tornare indietro e proseguire oltre Porto Limo, per poi seguire la strada che va a sud. Vai al **3**.

133

Arrivi in fondo alla galleria e vedi che si apre su un lato, al di sopra di un'alta sala provvista di travetti dove un tempo si riunivano i soldati che difendevano il castello. Ora, accalcati sulle panche sotto di te, ci sono moltissimi cavalieri non morti seduti in un macabro silenzio, in mantelli neri come il carbone che li avvolgono come ali di pipistrello, calici opachi stretti nelle mani pallide. Supponi che ce ne debbano essere almeno duecento. Deve trattarsi dei Cavalieri di Alptraum, le temute guardie veterane di Lord Mortis. Senza dubbio stanno qui a ripararsi dalla luce del giorno, in attesa del bacio del vento notturno che restituisca loro gli oscuri poteri.

All'estremità della galleria scorgi a malapena una porta, appena visibile nella penombra. Puoi raggiungerla attraversando la galleria, ma rischi di fare rumore e di attirare l'attenzione delle tetre creature sedute nel salone sottostante. Se decidi di correre il rischio, vai al **29**. Altrimenti devi continuare a salire la scala a chiocciola fino in cima alla torre: vai al **377**.

134

La tua avventura all'altare di Lhyss ti ha insegnato che devi usare il fischietto presso il Dito di Lhyss per "ottenere un grande potere". Se, come ti sembra probabile, Tor Fischietto è davvero il Dito di Lhyss, allora potrebbe essere il caso di fare una deviazione. Se ti dirigi verso il pinnacolo roccioso, vai al **19**. Se decidi di andare direttamente a Keladon, vai al **165**.

135

Vai a sederti al tavolo dei contadini, che ti accolgono con aria burbera e sospettosa. Vuoi chiedergli dei graffiti del cimitero (vai al **183**) o della figura in nero che siede nell'angolo (vai al **213**)?

136

Continui a correre, ma le creature ululanti guadagnano terreno. Qualcosa ti urta la gamba, e tu cadi a faccia in giù nel sottobosco con uno schianto, rimanendo momentaneamente stordito. Senti un ringhio improvviso, e una qualche creatura ti atterra addosso con tanta violenza da spezzarti le ossa, azzannando e dilaniando la tua schiena indifesa. La tua avventura finisce qui.

137

Baracas e Grom hanno le stesse quotazioni, e se vinci otterrai il doppio di quanto hai puntato. Decidi quanti Pezzi d'Oro vuoi scommettere, e cancellali dal Foglio d'Avventura. Vai al **387** se scommetti su Grom, e al **248** se hai puntato su Baracas.

138

Avanzi con cautela lungo il muro di destra. Ogni volta che oltrepassi una colonna fai scattare una trappola, cosicché ti ritrovi assalito da spade, asce e lance mosse da qualche meccanismo. Devi parare tutti gli attacchi se vuoi raggiungere l'altare. Tira due dadi: se il risultato è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **189**. Se è supe-

riore alla tua Abilità, vai al **166**.

139

Che cosa userai?

La Lancia d'Avorio di Qadarnai?	Vai al **110**
Una Puffapalla?	Vai al **346**
L'anello dei Fay?	Vai al **270**

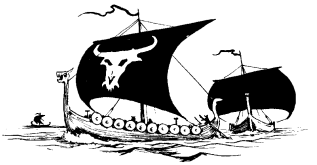
Se non hai nessuno di questi oggetti, rimani per un attimo pericolosamente indeciso: vai al **155**.

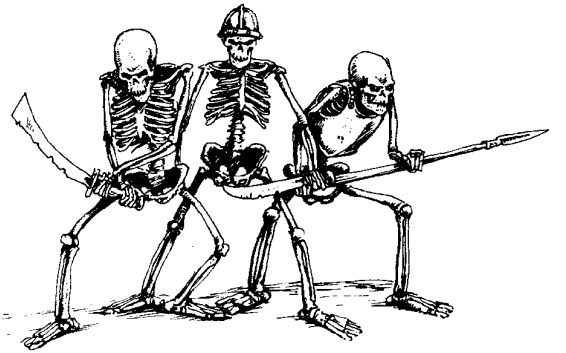
140

Cammini silenziosamente nel lungo, buio e umido corridoio, che poco dopo comincia a curvare verso sinistra. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **164**. Se sei sfortunato, vai al **288**.

141

La strada ti conduce oltre una vecchia cava, abbandonata da molto tempo, scavata ai piedi delle colline. Noti che parte delle pareti rocciose è crollata, rivelando l'ingresso di una grotta. Se vuoi entrare nella grotta, vai al **17**. Se ignori la cosa e prosegui, vai al **94**.



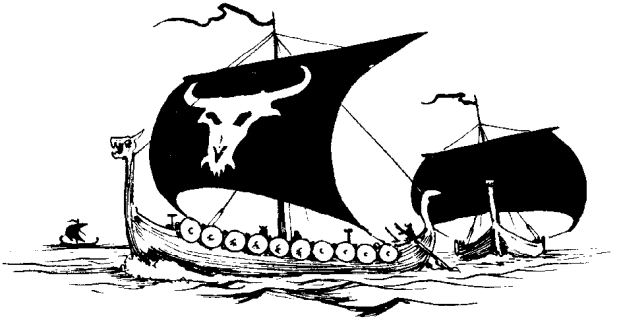


142

Mentre avanzi per calare la gabbia, i corvi stridono selvaggiamente e planano giù per beccarti e graffiarti con i becchi e gli artigli affilati come rasoi. Devi combatterli: trattali come un unico avversario.

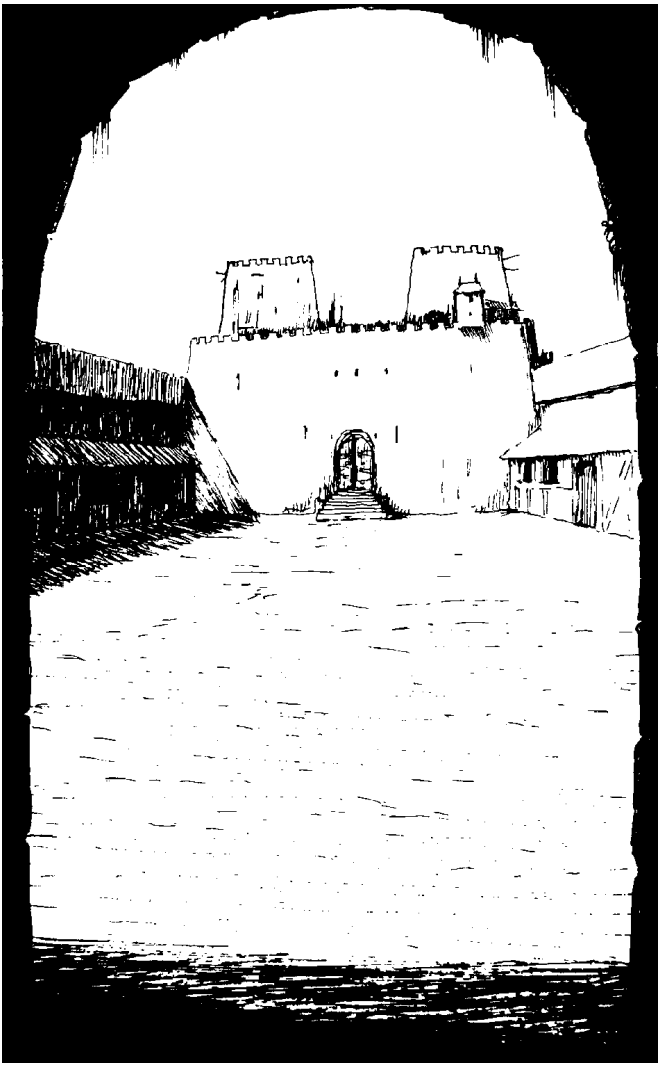
STORMO DI CORVI	Abilità 7	Resistenza 9

Se vinci, vai al **237**.



143

A rotta di collo, ti lanci nel tunnel di sinistra. Un minuto dopo scorgi una luce dondolante e, poco più avanti, Hlassamon che zoppica più velocemente che gli riesce. Lo raggiungi facilmente, e lui crolla sulle ginocchia. "Prendi, prenditela," balbetta. "Risparmiami solo la vita!" Prendi la fiala di pozione e, dopo averla bevuta, ti senti più determinato, in grado di affrontare qualsiasi orrore. Prendi nota: nelle prossime due *Prove di Coraggio* che ti troverai ad affrontare, avrai automaticamente successo senza dover tirare i dadi (tuttavia, il tuo punteggio di Coraggio non aumenterà). Hlassamon ti rivolge un debole sorrisetto, ma tu lo rassicuri che non hai intenzione di ucciderlo: è che la pozione ti serviva proprio, per aiutarti nella tua missione. Mentre glielo spieghi lui sta già arretrando, allontanandosi da te, e poi si volta e scappa via. Tu prosegui e alla fine arrivi ad una piccola apertura, nascosta da un cespuglio, che sbuca all'aperto: riemergi su una collinetta a poca distanza dal villaggio. Ringraziando la Dea della Fortuna, decidi che è ora di lasciare Benari. Vai al **116**.



144

Dalla torre di guardia spazi con lo sguardo sul cortile esterno in direzione delle mura che circondano la fortezza interna, dove due torri si ergono come cupe sentinelle di granito contro il cielo azzurro e senza nuvole. Riarsa dall'afa del pomeriggio, la terra compatta del cortile riflette il feroce bagliore del sole, costringendoti a stringere le palpebre. Il muro esterno proietta la sua ombra lungo il perimetro meridionale del cortile. Se vuoi sfruttare la copertura dell'ombra per raggiungere le stalle alla tua sinistra, vai al **9**. Se preferisci dirigerti alle caserme sulla tua destra, vai al **42**. Se ti senti pronto a passare nel bel mezzo del cortile per accedere alla fortezza vera e propria, vai al **379**.

145

Che cosa userai?

La Lancia d'Avorio di Qadarnai?	Vai al **234**
L'Anello dei Fay?	Vai al **4**
L'Incanto della Distruzione?	Vai al **338**

Se non hai nulla di tutto ciò, l'indecisione ti fa esitare, e Mortis ti affibbia un colpo micidiale con la mazza. Perdi 3 punti di Resistenza; se sei ancora vivo, torna al **250** e combatti.

146

Mentre ti allontani il castellano ti chiama, con la voce ridotta a un sussurro per la fatica e il dolore: "Mortis ha eretto una diga per ostruire il torrente che alimenta il fossato, così da renderlo stagnante: è venuto a vantarsi con me di questo suo piano. Le sue truppe di morti viventi possono attraversare l'acqua solo se è stagnante. Se tu riuscissi a distruggere la diga, l'acqua pura potrebbe di nuovo scorrere attorno al castello: l'acqua corrente spazzerebbe via quella infetta, e la legione resterebbe intrappolata nel forte."

Alzando lo sguardo alla tromba delle scale vedi che la luce si sta affievolendo, segno che il sole dev'essere vicino all'orizzonte. Ti fermi solo un attimo a rassicurare il castellano che tornerai, e poi corri su per le scale. Adesso puoi salire (vai al **163**) o, se pensi di avere i mezzi per distruggere la diga, puoi uscire dal castello (vai al **396**).

147

L'orrore ti stringe la gola, ma riesci a mantenere una fredda e rigida calma mentre ti prepari ad affrontare le tre macabre figure. Guadagni 1 punto di Coraggio.

Mentre combatti corpo a corpo con ciascuno degli arcieri zombi, gli altri ti lanceranno delle frecce. Per determinare se vieni colpito o meno, ad ogni scontro devi tirare due dadi per ogni arciere che ti bersaglia. Se esce 7 o meno, sei stato colpito: perdi 1 punto di Resistenza. Se esce 8 o più, tuttavia, la freccia ha colpito il morto vivente con cui stai lottando, facendogli perdere 1 punto di Resistenza.

Primo ARCIERE ZOMBI	Abilità 7	Resistenza 5
Secondo ARCIERE ZOMBI	Abilità 7	Resistenza 4
Terzo ARCIERE ZOMBI	Abilità 7	Resistenza 4

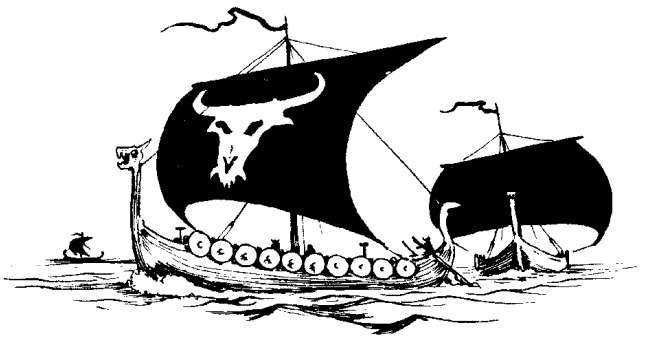
Se li fai fuori tutti entro otto scontri, vai al **365**. Se dopo otto scontri stai ancora combattendo, vai al **247**.

148

Riesci a sfuggire alle grinfie del Figuro Mannaro prima che le schiave di Mortis possano circondarti. Indietreggi, spalanchi la porta e ti ritiri nel cortile. Qui le Vampire non possono inseguirti, perché il sole farebbe avvizzire la loro bellezza rubata e le farebbe diventare gli esseri morti che sono in realtà. Anche il Figuro Mannaro sembra temere la luce, anche se forse ha solo paura di assaggiare nuovamente il morso della tua spada. Rimane a osservarti dalla soglia della caserma, dando voce ad agghiaccianti ululati che risuonano terribilmente nel vuoto cortile illuminato dal sole. Aumenta di 4 il tuo punteggio di *Allarme*. Devi andartene di qui alla svelta prima che Mortis mandi le guardie a indagare: attraversi di corsa il cortile in direzione del grande portone che dà accesso alla fortezza interna. Vai al **379**.

149

Quasi per caso trovi l'ingresso di una cripta ornata, situata nell'angolo di nordest del cimitero. Euforica, Elindora ti dice che è la tomba di Lady Lotmora. Trepidanti, scendete insieme nella cavernosa oscurità del portale. In fondo alle scale scoprite cinque bare aperte e, dietro a queste, un grande sarcofago di pietra. Sono tutti aperti, e sono occupati da persone addormentate... o così pensi prima di notare le facce di un pallore mortale, le zanne appuntite che spuntano dalle labbra rosso rubino, e le mani ad artiglio intrecciate sul petto freddo e immobile. Vampiri! Scuro in volto, ti appresti all'ingrato compito di trafiggere i loro cuori con paletti di legno. In pieno giorno queste creature sono innocue, persino Lady Lotmora, anche se all'ultimo momento i suoi occhi si spalancano. Elindora è soddisfatta: avete distrutto tutti i Vampiri. Guadagni 1 punto di Coraggio. Vai al **386**.



Stranamente, i poteri ipnotici dei Vampiri sembrano inefficaci: all'esterno il sole sta tramontando, ma i suoi deboli raggi carezzano ancora il cimitero, e non è ancora il crepuscolo. I poteri di Lady Lotmora non sono al culmine; ma dovrai fare in fretta, perché ad ogni minuto che passa la sua forza aumenta. Ella lancia un grido di furia sanguinaria, e insieme ai suoi sottoposti si lancia all'attacco, denudando le zanne, le mani terminanti in neri artigli pronte a dilaniarti. Elindora affronterà due dei Vampiri; tu devi combattere Lotmora e gli altri due. Ti attaccano tutti insieme.

Primo VAMPIRO	Abilità 5	Resistenza 5
Secondo VAMPIRO	Abilità 5	Resistenza 5
LADY LOTMORA	Abilità 9	Resistenza 11

Ricorda che se possiedi la Lancia di Qadarnai, essa infliggerà danno doppio contro questi avversari. Ogni volta che Lotmora ti colpisce, tira ancora un dado: se fai 1 o 2, le sue zanne ti affondano nella pelle e perdi 1 punto di Abilità (recupererai l'Abilità perduta se vinci la battaglia). Hai a disposizione nove scontri per sconfiggerli tutti. Se qualcuno di loro è ancora vivo dopo nove scontri, vai al **363**. Se riesci a sconfiggerli in tempo, vai al **386**.

151

Conduci Paz all'aperto, fuori della cantina. Proprio mentre svoltate l'angolo avvisti una pattuglia, e ti ritrai velocemente. Purtroppo i nervi di Paz cedono di colpo: il ragazzo lancia un grido di paura e fugge verso le porte del villaggio. I due pirati si lanciano all'inseguimento con un urlo di soddisfazione, ma poi ti vedono, si fermano ed estraggono le armi. Uno dei due è un uomo grande e grosso, coperto di croste e dall'aria malvagia, mentre l'altro è un Hobgoblin ghignante dagli occhi di brace. Impugnano scimitarre e hanno dei piccoli scudi di legno, e avanzano verso di te con facce truci. Devi combatterli contemporaneamente.

Primo PIRATA DEL CAOS	Abilità 6	Resistenza 7
Secondo PIRATA DEL CAOS	Abilità 8	Resistenza 6

Se vinci, vai al **231**.

152

Il Demolitore ti ha fatto cadere usando la coda simile a una mazza. Perdi 2 punti di Resistenza; puoi usare la Fortuna nel solito modo per cercare di ridurre il danno. Se sei ancora vivo, torna al **192** e continua a combattere.

Uno degli Elfi riconosce l'Anello dei Fay che porti al dito. "Ah, tu devi essere quello di cui ci ha parlato Elindora!" esclama. "Benvenuto nel Bosco di Shamdabag, la nostra dimora. Io sono Pelagon, l'Oratore. Ci hai reso un grande servigio: Elindora non sarebbe riuscita nell'impresa senza il tuo aiuto. Ti siamo debitori." Tu farfugli qualcosa tipo "Era il minimo che potessi fare."

"La tua è stata una nobile azione, e crediamo che tu debba essere ricompensato ulteriormente," dice Pelagon. Fa un cenno ad uno dei suoi compagni, che prende uno scudo rotondo che portava appeso alla schiena. È fatto d'argento lucidato a specchio, e riflette ogni cosa all'intorno. "Questo potrebbe tornarti utile nella tua missione. È di vitale importanza per noi tutti che tu abbia successo; ti prego di accettare questo dono." Ti porge lo scudo (annota sul Foglio d'Avventura che possiedi lo Scudo Lucidato). Poiché i Morti Viventi non sopportano di vedere la propria immagine riflessa, ogni volta che ne combatti uno usando questo Scudo, puoi sottrarre 1 punto dall'Abilità dell'avversario. Nota però che puoi esercitare questo effetto solo su un Morto Vivente per volta.

Poi uno degli Elfi indica un uomo che si è portato al centro della radura, accanto al fuoco. "Ah, Garond canterà per noi," dice Pelagon. L'uomo ha in mano un liuto, ed è chiaramente un bardo. Vuoi restare ad ascoltare la sua canzone (vai al **333**) o, se pensi di aver già perso abbastanza tempo, preferisci lasciare la radura e proseguire per Keladon (vai al **165**)?

154

Il liquido ti brucia la gola, facendoti tossire e procurandoti conati di vomito. Sei stato avvelenato! Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, torna al paragrafo che ti eri segnato.

155

Kandogor esplode in una risata stridula e preme il grilletto della ballista. Sei sopraffatto da un odio bruciante verso quel traditore: presto gli leverai quel ghigno –

Il tuo pensiero viene interrotto dal dardo che ti colpisce in pieno petto. Lo guardi stupefatto per un attimo, poi debolmente ne afferri l'asta e sprofondi nel buio. La tua missione è fallita.

156

Il primo contadino arraffa i pezzi d'oro (cancellali dal Foglio d'Avventura) e si protende in avanti per sussurrarti all'orecchio con fare cospiratorio. Gli altri due sembrano completamente terrorizzati. "Zanna di Sangue è il nome che diamo alla terribile creatura che viene a perseguitare i vivi dalla sua tana nel cimitero. Ultimamente è scomparsa della gente," mormora il contadino. Adesso vuoi parlare col locandiere (vai al **34**) o col mercante (vai al **64**)? Se non vuoi più parlare con nessuno, vai al **273**.

157

Stringi la lancia e ti volti per a fare a pezzi qualsiasi cosa ti stia dietro le spalle. Vai al **109**.

158

Cerchi di colpire la sfera a mezz'aria, ma la manchi di un chilometro. La sfera ti colpisce al petto e quindi esplode con un fortissimo scoppio, facendoti volare via. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo ti rimetti in piedi barcollando, e trovi lo sciamano in piedi di fronte a te: impugna un'asta col puntale di ferro, ricoperta di strane rune. Vai al **58**.

159

Riesci a sottrarti alla battaglia prima che uno degli scheletri possa piazzarsi alle tue spalle, e sali gli scalini due alla volta.

Su un pianerottolo in cima alla rampa successiva trovi una rastrelliera piena di alabarde accanto alle scale. Getti un'occhiata alle tue spalle e vedi che i tuoi inseguitori non sono lontani: stanno salendo le scale con le antiche spade pronte a colpire. Benché animati solo da un piccolo barlume di ragione, capiscono che sei stanco e non hai la forza di continuare a fuggire...

E non ne hai bisogno. Appoggi la spalla alla rastrelliera, e con una spinta la rovesci. Vedendola cadere, gli scheletri si fermano e iniziano a ritirarsi, ma sono troppo lenti. Vengono investiti da una dozzina di pesanti picche, che spezzano le loro vecchie ossa come rametti secchi e li trascinano in fondo alle scale, dove giaccio-

no in un mucchio scomposto. Lo schianto riecheggia per tutta la torre, e reprimi un'ondata di panico quando realizzi che probabilmente il rumore ha messo in allerta altre guardie. Aumenta di 7 il tuo punteggio di *Allarme* e vai al **239**.

160

Balzi fuori con un urlo di guerra. L'Aracnocranio strilla di rabbia e viene verso di te, agitando le lingue simili a tentacoli. Se sei stato a Benari e hai parlato col capovillaggio, Morlak, vai al **50**. Altrimenti vai al **115**.

161

Ti lanci a tutta velocità giù per il passo. Gli uomini che ti hanno teso l'imboscata gridano di rabbia, ma quando riescono a raggiungere il sentiero tu te ne sei andato da un pezzo. "La discrezione è la parte migliore del valore," pensi soddisfatto.
Poco dopo la strada piega in basso e verso est, fuori dalle colline. Vai al **141**.

162

Tenendo alta la torcia, imbocchi il tunnel di sinistra. Dopo pochi minuti vedi una luce alla fine del tunnel. Corri avanti e trovi una piccola apertura, nascosta da un cespuglio, che sbuca all'aperto: riemergi su una collinetta a poca distanza dal villaggio. Ringraziando la Dea della Fortuna, decidi che è ora di lasciare Benari. Vai al **116**.

163

Sali le scale fino ad un pianerottolo. Da qui, attraverso un'arcata, puoi vedere una lunga galleria, e la scala a chiocciola prosegue fino alle stanze più alte della torre. Mentre fai un passo indietro, indeciso sulla strada da prendere, urti una rastrelliera di armi a lato del pianerottolo. Alcune alabarde non sono ben fissate e, anche se riesci ad afferrarle tutte, l'urto fa riecheggiare un clangore metallico su per le nude pareti della torre. Vai al **239**.

164

Le tue orecchie percepiscono un suono di lenti passi strascicati. Rapidamente ti infili in una piccola nicchia a lato del corridoio e ti nascondi nell'ombra. Due Morti Viventi ti sfilano accanto: puzzano di morte, hanno una pelle di uno scabroso colore grigio e i loro occhi sono sfere gemelle di vuoto assoluto. Riduci di 1 il tuo punteggio di *Allarme*. Quando i due sono scomparsi alla vista esci dal tuo nascondiglio e prosegui lungo il corridoio. Vai al **324**.

165

Finalmente giungi in vista del villaggio di Keladon. Tuttavia l'area sembra stranamente tranquilla, salvo per qualche occasionale grido soffocato. Da alcuni punti del villaggio si innalzano nel cielo pennacchi di fumo nero: pare che il villaggio stia andando a fuoco. In alto, uccelli neri simili a corvi volano in cerchio, gracchiando desolatamente. Al tuo avvicinarsi nessuno ti viene

incontro, e poi noti due corpi accasciati al suolo accanto ai cancelli di legno. In questo punto la strada si biforca: un sentiero conduce al villaggio, l'altro scende alla baia dove gli abitanti di Keladon solitamente tengono le barche da pesca. Entri nel villaggio (vai all'**11**) o ti dirigi alla baia per vedere se c'è qualcuno all'approdo (vai al **383**)?

166

Sfortunatamente vieni colpito da una spada, e una lancia ti graffia il fianco. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti accosti all'altare. Vai al **303**.

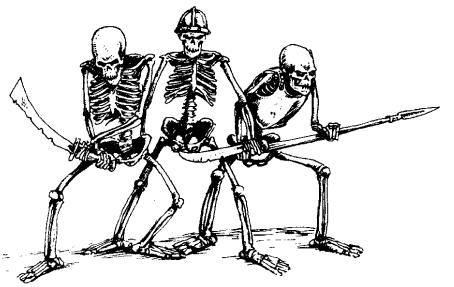
167

"Io accetto la sfida," dici col tono più convinto che ti riesce. Gli spettatori impazziscono di eccitazione all'idea di un altro scontro, anche se diversi di loro ti guardano come se fossi matto. Entri nel cerchio.
Baracas ti squadra sprezzante dall'alto in basso. "Ti sistemerò in tre minuti," dice. Devi lottare con lui.

BARACAS	Abilità 10	Resistenza 15

Non è una battaglia all'ultimo sangue: ogni perdita di Resistenza è temporanea, e la recupererai a combattimento concluso. Non sei armato, quindi qualsiasi bonus di Abilità derivante da spade magiche e oggetti simili non conta. Il wrestling è un tipo di lotta speciale. Ad ogni scontro, prima di tutto tira due dadi per Baracas: se il totale è uguale o inferiore alla sua Abilità, ti in-

trappola in una stretta. Adesso tira due dadi per te: se ottieni un punteggio minore o uguale alla tua Abilità, ti sei liberato dalla stretta; se è superiore, perdi 5 punti di Resistenza. Se Baracas ha ottenuto più della sua Abilità e il tuo tiro ha successo, sei *tu* a intrappolare *lui* in una stretta e a fargli perdere 5 punti di Resistenza. Quando la Resistenza di uno dei due scende a zero o meno, quel contendente è sconfitto. Se vinci, vai al **227**. Se perdi, vai al **347**.



168

Ti fai strada tra gli alberi e raggiungi un'ampia radura, popolata da una folla eterogenea. Ci sono contadini, mercanti, paesani, un paio di soldati e parecchi Elfi dei Boschi. Hanno acceso un grande falò, su cui girano un bel po' di spiedini. C'è musica nell'aria; i giocolieri si esibiscono, i ballerini danzano e i cantastorie cantano le loro storie. Un uomo armato d'alabarda ti si avvicina. Non dice nulla: si limita a scrutarti da vicino e poi annuisce soddisfatto. "Puoi passare," dice. Gli chiedi che cosa sta succedendo, e lui ti risponde che quelle perso-

ne sono dei profughi fuggiti dai vari villaggi conquistati dai Morti Viventi. Si sono radunati qui perché la magia elfica impedisce alle legioni di Mortis di entrare nel bosco... finora. Poco lontano, un uomo in abiti che un tempo dovevano essere lussuosi sta prendendo della merce dal retro di un carro. Più oltre, un gruppetto di Elfi dei Boschi sta conversando a bassa voce. Vuoi vedere che cos'ha da vendere il mercante (vai al **105**) o vai dagli Elfi (vai al **73**)?

169

Kandogor farà il primo turno di guardia, e tu ti sdrai per riposare. Proprio quando stai per addormentarti la porta si spalanca, e irrompe la figura vestita di nero che avevi visto di sotto. Agendo con notevole rapidità, Kandogor fa lo sgambetto all'intruso con un abile calcio. Un attimo dopo la sua spada è alla gola del visitatore notturno. Vuoi impedirgli di uccidere lo sconosciuto (vai al **40**) o gli lasci finire il lavoro (vai al **18**)?

170

La ricerca si rivela di nuovo infruttuosa, e ormai il sole sta tramontando. "Dobbiamo andarcene," grida Elindora, "e tornare al sicuro alla locanda!" Mentre vi fate strada verso l'ingresso del cimitero, le ombre della sera scendono come un sipario calato sulle vostre vite. Proprio quando ormai scorgete l'uscita, davanti a te risuona una risata raggelante, e da dietro una grossa lapide emerge una figura. È una donna dalla pelle pallidissima e dai lineamenti aristocratici. I suoi occhi sono sfere

gemelle di incubo, e la sua bocca si spalanca a rivelare zanne che luccicano alla luce della luna. “Lady Lotmora!” esclama Elindora. “Siamo perduti!”
“Poveri sciocchi,” ringhia la Vampira, “pensavate di potermi distruggere!” Ride come una pazza, e fa un gesto alla sua sinistra; altre quattro figure compaiono alla vista. Sono Vampiri! Tre erano chiaramente dei contadini, mentre il quarto doveva essere un soldato di Fort Bloodrise. Sui loro volti la sete di sangue è come una maschera, e hanno completamente perduto la ragione. Lady Lotmora vi fissa, e tu ti senti pervadere da un terribile desiderio di arrenderti. Fai una *Prova di Coraggio*, ma aggiungi 2 al numero uscito. Se hai successo, vai al **190**. Se fallisci, vai al **220**.

171

Se hai già esplorato tutti i luoghi di interesse di Keladon, vai al **91**. Se non li hai ancora esplorati tutti, vai al **38**.

172

Quando afferri la maniglia uno spillo nascosto ti punge la pelle, iniettandoti in circolo un potente veleno. Tira

un dado: il numero indica i punti di Resistenza che perdi. Se sei ancora vivo, scopri ben presto che questa è una porta finta che non conduce da nessuna parte. Devi sceglierne una delle altre: quella con la spada (vai al **376**) o quella con l'albero (vai al **100**).

173

Non ha il minimo interesse per qualsiasi oggetto tu possa avere, tranne un Amuleto delle Età. Se ce l'hai, vai al **130**; altrimenti vai all'**87**.

174

Per fortuna la porta non è chiusa a chiave e puoi entrare, ritrovandoti in un piccolo magazzino colmo di barili d'acqua dolce, rotoli di corda e altra roba del genere.
Aspetti per qualche ora che i rumori cessino, e poi esci silenziosamente nel corridoio. Non c'è nessuno. Cerchi di entrare nella cabina del capitano (vai al **119**) o vai a liberare i prigionieri (vai al **314**)?

175

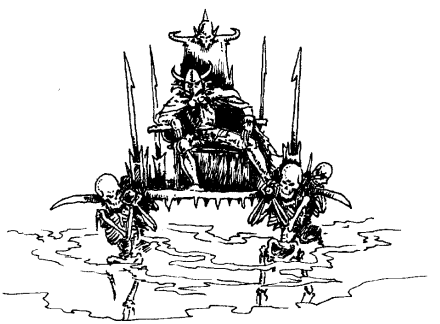
Uno degli scheletri spalanca la bocca in un'orrenda risata soffiante, e i tuoi nervi cedono. Con un urlo di terrore incontrollabile lasci cadere l'arma (cancellala dal Foglio d'Avventura) e ti butti all'indietro, cercando freneticamente la maniglia per chiuderti la porta alle spalle. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **106**. Se sei sfortunato, vai al **195**.

176

Entri in un piccolo magazzino, pieno di giare di vino e cibo andato a male. I Morti Viventi non hanno più bisogno di questo nutrimento, perciò è da un pezzo che nessuno mette piede qui dentro. Puoi restare qui nascosto per un po' (vai al **318**); oppure puoi andartene dalla porta sul lato opposto (vai al **199**), o ancora avanzare nel corridoio (vai al **140**).

177

Il tuo istinto affinato da mille battaglie prende il sopravvento, e ti getti nella mischia prima ancora di renderti conto di aver formulato un piano. Inclinando lo scudo, rifletti l'accecante bagliore del sole pomeridiano dritto in faccia a Kandogor, che è costretto a sparare alla cieca. Ti butti di lato, e il dardo della balestra ti sfreccia accanto, graffiandoti il braccio. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ignori il dolore e corri avanti per attaccare Kandogor prima che possa scagliare un altro dardo. Vai al **366**.



178

Il terrore minaccia di sommergerti come un'ondata di ghiaccio quando scorgi tre volti splendidi ma cadaverici uscire dall'ombra alle spalle del Figuro ringhiante. Le labbra rosse si aprono a rivelare zanne appuntite. È chiaro che si tratta delle Vampire concubine del terribile Mortis, attratte dalle grida di battaglia e dall'odore di sangue fresco come le falene sono attratte dalla fiamma. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **148**. Se sei sfortunato, vai al **364**.

179

Senti una specie di formicolio tra le scapole: c'è qualcuno alle tue spalle. Ti volti (vai al **109**) oppure usi uno dei seguenti oggetti, se ce l'hai: la Lancia di Qadarnai (vai al **157**), lo scudo lucidato (vai al **283**) o una mazza di ferro (vai al **375**)?

180

Tenta la Fortuna. Se sei fortunato, vai al **258**. Se sei sfortunato, vai al **155**.

181

Cammini verso nord su una strada dissestata e polverosa. Alla tua destra ti fa compagnia una fila di picchi rocciosi e basse colline. Dopo un po' avvisti il fumo di un villaggio. Avvicinandoti noti che parte della staccionata è stata distrutta e che alcuni edifici sono danneggiati, come colpiti da un enorme flagello. Al can-

cello d'ingresso, costruito in legno, si trovano parecchie guardie con le armi in pugno. Sono palesemente disperati, e un uomo disperato è un uomo pericoloso. Uno di loro ti domanda bruscamente che cosa vieni a fare al villaggio di Menela. Vuoi guardarli dall'alto in basso e dirgli di badare ai fatti loro (vai al **221**) o gli dici che sei in missione per conto del Generale Chaideshu per il bene di tutta l'isola e dei suoi abitanti (vai al **281**)?

182

Ti difendi brandendo la mazza.

ARACNOCRANIO Abilità 9 Resistenza 10

Dato che usi la mazza puoi infliggere all'Aracnocranio il danno normale: il suo rivestimento osseo è coriaceo, ma si rivela fragile e vulnerabile sotto i colpi di un corpo contundente. Se vinci, vai al **267**.

183

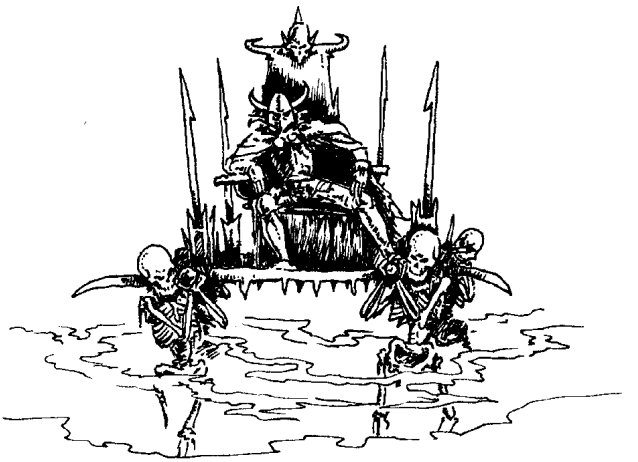
"Non ne so nulla," dice uno in tono burbero. Gli altri due sembrano spaventati alla menzione. Offri due pezzi d'oro per avere altre informazioni (vai al **156**) oppure vai a parlare col locandiere (vai al **34**) o col mercante (vai al **64**), se non l'hai già fatto? Se non c'è più nessuno con cui desideri parlare, vai al **273**.

184

Oltrepassi la soglia e devi farti strada a tentoni, perché

ben poca luce filtra dalle finestre chiuse delle mura esterne, e non ti osi accendere una torcia. Man mano che i tuoi occhi si abituano al buio riesci a intravedere una porta, e una stretta scalinata che dovrebbe condurre giù al salone principale. Passi brevemente in rassegna le tue possibilità di battere tutti i duecento Cavalieri di Alptraum, se riuscissi ad indurli ad attaccarti sulla stretta scala. Se fossero solo cinquanta potresti farcela, affrontandoli uno alla volta e da una posizione di vantaggio. Ma la semplice forza del numero, associata ai loro tendini instancabili, a lungo andare avrebbero la meglio su di te. Piuttosto, concentri la tua attenzione sulla porta subito davanti a te, che scopri condurre sui bastioni orientali.

Se esci sui bastioni, vai al **124**. Se torni alla torre est e continui a salire le scale, vai al **377**.



185

Esplori l'area nordoccidentale del cimitero, ma anche stavolta senza risultato. Il tempo scivola via: è già tardo pomeriggio. Adesso Elindora è visibilmente agitata. "Dobbiamo trovarli oggi. Stanotte saranno all'erta, e ci verranno a cercare. Non possiamo aspettare un altro giorno!" Vuoi esplorare l'angolo di nordest (vai al **60**) o quello di sudest (vai al **170**)?

186

Ti lasci Keladon alle spalle e ti dirigi nuovamente a nord, verso l'incrocio della locanda, e poi a est verso Fort Bloodrise. Qualche tempo dopo vedi del movimento a sud della strada. Ti sembra di distinguere un cavaliere lanciato al galoppo, apparentemente braccato da una muta di lupi, ma sollevano così tanta polvere che è difficile esserne certi. Vuoi proseguire (vai al **65**) o corri verso di loro per vedere se puoi aiutare il cavaliere (vai al **13**)?

187

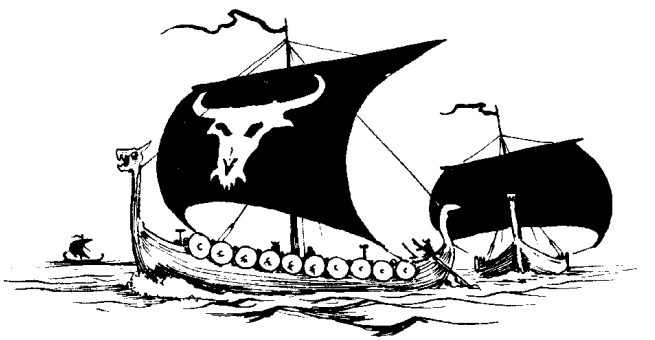
Bussi e riferisci la tua storiella.

"Aspetta che disinnesco la trappola," dice una voce, e poi: "Entra."

Apri la porta ed entri in una cabina disordinata. La scrivania è cosparsa di carte e strumenti nautici; bauli di bottino e di tesori rubati sono sparsi tutt'attorno alla rinfusa. Il Capitano Jarmesh è un ometto simile a un ratto, vestito di abiti sgargianti, con occhi piccoli e astuti. Quando ti vede, lancia una bestemmia e urla, "Non sei uno dei miei uomini!" Estrae la spada e si lancia su di te. Vai al **294**.

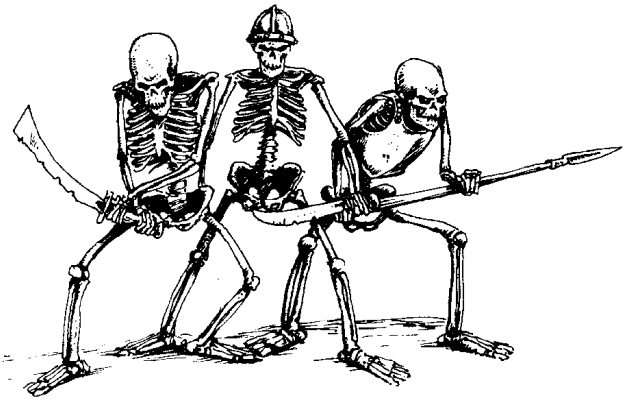
188

La battaglia è lunga e difficile, e per uccidere le guardie non morte fai un sacco di rumore. Aumenta di 2 il tuo punteggio di *Allarme*. Adesso esci nel cortile (vai al **286**), apri la porta alla tua destra (vai al **230**) o quella a sinistra (vai al **128**)?



189

Incredibilmente riesci a parare tutti gli attacchi. Ti accosti all'altare. Vai al **303**.



190

Riesci a resistere agli effetti dell'ipnosi. Lady Lotmora strilla di rabbia, e insieme ai suoi sottoposti si lancia all'attacco, denudando le zanne, le mani terminanti in neri artigli protese a dilaniarti. Elindora affronterà due dei Vampiri; tu devi combattere Lotmora e gli altri due. Ti attaccano tutti insieme.

Primo VAMPIRO	Abilità 7	Resistenza 9
Secondo VAMPIRO	Abilità 6	Resistenza 8
LADY LOTMORA	Abilità 11	Resistenza 18

Ricorda che se possiedi la Lancia di Qadarnai, essa infliggerà danno doppio contro questi avversari. Ogni

volta che Lotmora ti colpisce, tira ancora un dado: se fai 1 o 2, le sue zanne ti affondano nella pelle e perdi 1 punto di Abilità (recupererai l'Abilità perduta se vinci la battaglia). Se riesci a sconfiggerli, vai al **386**.

191

Mentre sei al piano di sopra a esaminare una stanza già accuratamente saccheggiata, senti una porta sbattere di sotto e il suono di passi in corsa: qualcuno è fuggito dalla casa. Ti sporgi dalla finestra e vedi un ragazzino, chiaramente terrorizzato, che corre via lontano dall'edificio. Vuoi corrergli dietro (vai al **36**) o continui a frugare la casa (vai all'**86**)?

192

Gli abitanti ti dicono di seguire un sentiero di montagna che reca i segni inconfondibili del passaggio del Demolitore: grandi orme, alberi spezzati e rocce frantumate. Nessuno verrà con te per farti da guida. Mentre ti allontani la gente del villaggio ti augura buona fortuna. "Ne avrà bisogno," ne senti mormorare uno. Belar gli dà uno scappellotto sulla testa, poi si volta verso di te con un caldo sorriso: "Sono sicuro che sarà un lavoretto facile per uno come te. Di certo ti rivedremo presto!"

Un'oretta più tardi, mentre segui le tracce del Demolitore, senti un forte schianto e un digrignar di denti. Da dietro un angolo della pista di montagna compare una bestia furiosa, che si aggira smaniando tra gli alberi. È il Demolitore. Ha un grande corpo di rospo con due zampette sul davanti e due enormi di dietro, che evidentemente sfrutta per saltare. Il corpo è ricoperto da una spessa e ispida pelliccia nera. La testa ricorda quella di una iena, salvo per la grossa bocca contornata da piccoli dentini aguzzi. La coda è lunga e massiccia, e termina in una compatta sfera cartilaginea che la bestia usa per ridurre in polvere le prede. Ti balza addosso, agitando minacciosamente la coda. Devi combatterlo.

DEMOLITORE	Abilità 7	Resistenza 13

Se tirando i dadi per il Demolitore esce 11 o 12, vai al **152** prima di calcolare il risultato dello scontro. Se vinci, vai al **92**.

193

Mentre segui il sentiero verso la spiaggia hai la strana sensazione di essere seguito. Ti volti, ma non c'è niente. Sta scendendo la sera: nella luce morente scorgi alcune diafane figure che sembrano sospese sulla superficie dei flutti ruggenti del mare che si infrangono a riva. Il rumore della risacca e l'acuto grido di un gabbiano sembrano trapassarti il cuore con un senso di solitaria desolazione. Per un attimo ti sembra di essere l'ultima persona viva al mondo. Ma poi il tuo cuore si mette a battere forte e una scarica di adrenalina ti scorre nelle vene, perché quelle figure diafane stanno scivolando verso di te, e adesso puoi vederle con maggior chiarezza: sono le spettrali ombre degli annegati. Fantasmi, pallidissimi e ricoperti di alghe, ti riempiono la mente di terrore. Gli Spiriti degli Annegati ti stanno chiamando, con parole sussurranti come il mare ondoso. Fai una *Prova di Coraggio*. Se hai successo, vai al **57**. Se fallisci, vai all'**82**.

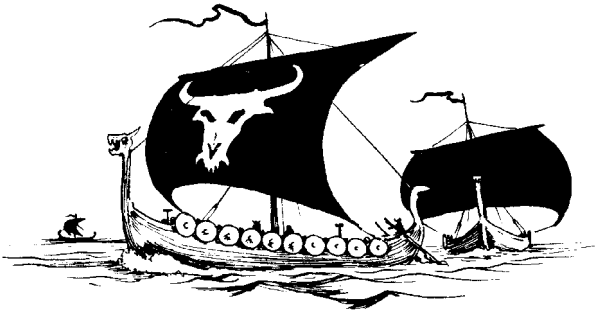
194

Il Capitano Jarmesh è morto. Frughi la sua scrivania, e in un cassetto trovi una pergamena e un mazzo di chiavi. Una delle chiavi porta l'etichetta "Santabarbara"; le altre aprono i magazzini, il brigantino e i ceppi che incatenano gli schiavi rematori. La pergamena è più interessante: è un messaggio di Mortis per Jarmesh. Leggendola scopri che Jarmesh è il primo pirata del Caos giunto qui, e che c'è un'intera flotta in arrivo; la loro missione consiste nel caricare le truppe di Zombi di Mortis e poi salpare all'attacco dell'Alleanza Delfica.

Mortis afferma di avere il pieno controllo di Fort Bloodrise, e ha costruito una diga di ossa e cadaveri sul Fiume Scort: essa ha reso immobile e stagnante il fossato attorno al castello. Perché l'abbia fatto non è chiaro, anche se Mortis menziona che lui e i suoi Morti Viventi sono "liberi e senza ostacoli". Trovi anche degli ordini scritti da Lord Kashu di Vorodu, il Grand'Ammiraglio del Caos in persona, affinché la *Spietata* semini il terrore nelle aree dell'Isola di Stayng ancora libere dai Morti Viventi e faccia più prigionieri possibile per le galee della flotta del Caos. Tenti di fuggire dalla nave per lasciare Keladon e proseguire la tua missione (vai al **26**) oppure cerchi di liberare gli abitanti del villaggio dalla stiva (vai al **354**)?

195

Mentre ancora armeggi con la maniglia vieni colpito da parecchi dardi di balestra. Dato che cercavi di schivarli, ti infliggono solo la perdita di 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo riesci a chiuderti la porta alle spalle appena in tempo per bloccare il resto della raffica, che perfora lo spesso legno di quercia come se fosse balsa. Mentre i tuoi avversari si affannano ad aprire la porta tu stai già precipitandoti giù per la scala a chiocciola. Sapendo che tra poco ti saranno alle calcagna, raggiungi il pianerottolo e apri la porta che dà sui bastioni. Aumenta di 3 il tuo punteggio di *Allarme* e vai al **302**.



196

Anche l'ultimo Fustigalupo giace morto ai tuoi piedi. Riesci a trascorrere il resto della notte riposando indisturbato. Il giorno dopo lasci il Bosco di Shamdabag senza altri problemi, e presto giungi in vista del pinnacolo roccioso, puntato verso il cielo come un dito, a poca distanza verso ovest. Vai al **216**.

197

Stupefatti dalla tua grande abilità in battaglia, gli atri pirati girano i tacchi e scappano. Uscendo dalla porta posteriore del municipio osservi un paio di pirati intenti a caricare un mulo con il bottino raccolto durante la recente razzia del villaggio. I due conducono il mulo in direzione della baia, dove di solito vengono tenute le barche da pesca. Adesso puoi esplorare le case più grandi del villaggio, se non l'hai già fatto (vai al **51**); altrimenti puoi perlustrare il tempio (vai al **171**), oppure lasciare il villaggio e andare alla baia dove dovrebbero esserci le barche da pesca (vai al **311**).

Cominci a esplorare il cimitero. Le file di tombe, lapidi e cripte sembrano non aver fine, e dopo un'ora o due di ricerche cominci a sentirti come un viaggiatore solitario sperduto all'inferno. Le lapidi spezzate e le tombe trascurate donano un senso di desolazione al grigio e monotono paesaggio. Alcune tombe sono state aperte e profanate; altre danno l'impressione che gli occupanti si siano scavati da soli la loro via d'uscita.

Mezzogiorno è passato da un pezzo ed Elindora sospira frustrata, ma Kandogor vi conduce ad un'altra area. "È di qua, è di qua, ne sono sicuro," dice. Cominci a sospettare che vi conduca apposta nella direzione sbagliata. Anche stavolta le ricerche si rivelano infruttuose, e ormai il sole sta tramontando. "Dobbiamo andarcene," grida Elindora, "e tornare al sicuro alla locanda!" Mentre vi fate strada verso l'ingresso del cimitero, le ombre della sera calano come un sudario. Proprio quando ormai scorgete l'uscita, davanti a te risuona una risata raggelante, e da dietro una grossa lapide emerge una figura. È una donna dalla pelle pallidissima e dai lineamenti aristocratici. I suoi occhi sono sfere gemelle di incubo, e la sua bocca si spalanca a rivelare zanne che luccicano alla luce della luna. "Lady Lotmora!" esclama Elindora. "Siamo perduti!"

"Poveri sciocchi," ringhia la Vampira, "pensavate di potermi distruggere!" Ride come una pazza, e fa un gesto alla sua sinistra; quattro figure compaiono alla vista. Sono Vampiri! Tre erano chiaramente dei contadini, mentre il quarto doveva essere un soldato di Fort Bloodrise. Sui loro volti la sete di sangue è come una maschera, e hanno completamente perduto la ragione.

Lady Lotmora vi fissa, e tu ti senti pervadere da un terribile desiderio di arrenderti. Fai una *Prova di Coraggio*, ma aggiungi 2 al numero uscito. Se hai successo, vai al **309**. Se fallisci, vai al **399**.

199

La porta si apre su una stanza da cui si riesce a vedere il portone. La luce del sole, turbinante di polvere, entra nella stanza da sottili feritoie, creando una griglia luminosa sul freddo pavimento di pietra. D'un tratto un suono di passi strascicati e un muggito incoerente ti riempiono di paura, e dall'angolo buio della stanza emergono barcollando tre figure decomposte! Un odore di sepolcro ti assale le narici, e tu strabuzzi gli occhi all'orribile vista della putrefazione vivente: tre guerrieri non morti avanzano verso di te. Fai una *Prova di Coraggio*. Se hai successo, vai al **147**. Se fallisci, vai al **397**.

200

Lanci un grido di guerra e ti scagli su Hlassamon, deciso a costringerlo a darti la pozione. Lui balza in piedi, urlando di abietto terrore, ma all'ultimo momento ti getta una polvere in viso e mentre tu te ne stai piegato in due, tossendo e starnutendo, lui fugge in direzione dei tre tunnel alla fine della stanza. Quando finalmente i tuoi occhi smettono di lacrimare, lui è sparito. Lo abbandoni al suo destino e lasci Benari (vai al **116**) o preferisci cercare di catturarlo? In questo caso, prendi la torcia e corri nel tunnel di sinistra (vai al **143**), quello di

mezzo (vai al **323**) o quello di destra (vai al **287**).

201

All'improvviso una freccia si pianta al suolo accanto al tuo piede! Alzi lo sguardo e vedi tre figure armate d'arco che ti bersagliano da dietro un masso, un poco più in alto di dove ti trovi tu. Ne riconosci uno: è l'uomo sospetto che hai visto lasciare la taverna della Spada del Samurai a Porto Limo. Gli altri due si direbbero bucanieri, o pirati del Caos. Una freccia ti graffia la spalla: perdi 1 punto di Resistenza. Ti lanci contro i pirati (vai al **261**) o cerchi di raggiungere di corsa l'uscita dal passo (vai al **161**)?

202

Dopo un po' Salesh comincia a lamentarsi del tuo peso, dicendo: "Bah, non ha senso che un gran signore come me faccia la bestia da soma!" Gli rammenti la sua recente promessa, e lui grugnisce esasperato. Ti porta attraverso la campagna e sulla strada che conduce a Borgos, una scorciatoia che evita la locanda. Poi si ferma. "Devo riposare, amico mio, ma solo per un po'." Tu smonti, lanciando occhiate sospettose al Centauro. Lui ti guarda. Poi si picchia la fronte con la mano, come se gli fosse sovvenuto qualcosa. "Per gli dei," esclama, "la riunione del consiglio! Devo presenziare assolutamente, me n'ero completamente dimenticato." È palesemente ovvio che Salesh ti sta raccontando una balla. "Perdonami, nobile amico, affari di stato. Devo tornare al Bosco di Shamdabag."

“E la mia missione di importanza vitale per distruggere Mortis?” dici tu sarcastico. “Probabilmente a lungo termine si rivelerà più importante per te che per me.”
“Ah, sì, be’... sono certo che un grande guerriero come te non avrà problemi – anzi, penso che ti sarei solo d’impiccio. Be’, grazie tante, e buona fortuna.” E con queste parole si volta e galoppa via verso sud. Stringendoti nelle spalle, ti avvii sulla strada che va a Porto Borgos. Vai al **46**.

203

Alla fine del corridoio trovi un’armeria. Un tempo, probabilmente, spade e lance riempivano le rastrelliere di legno allineate alle pareti, ma ora la stanza è stata saccheggiata dai non morti, e quasi tutte le armi migliori non ci sono più. Tuttavia la tua attenzione è attratta da un’alabarda dalla lama larga, che dall’aspetto si direbbe forgiata nella terra di Hachiman, dove è suprema l’arte della fabbricazione delle armi. La provi: è piuttosto pesante, ma riusciresti a portarla con te se lasciassi qui la tua arma attuale. Decidi se intendi farlo (se sì, annota l’alabarda sul Foglio d’Avventura e cancella l’arma che portavi prima), poi pianifica la tua prossima mossa. Da qui puoi tornare sui tuoi passi e andare a est (vai al **313**), oppure puoi salire le scale che portano alla torre ovest (vai al **362**).

204

Sei a pochi passi dalla porta quando questa improvvisamente si spalanca, e ti trovi davanti due Cavalieri di Alptraum. La sorpresa ti paralizza sul posto. Hanno un aspetto agghiacciante: spigolose strutture scheletriche su cui la poca carne sta aggrappata come pergamena frastagliata, e occhi che scintillano come le stelle di una fredda notte invernale. Emettono delle roche grida gutturali ed estraggono gli spadoni. Devi ucciderli rapidamente, o rischi di mettere in allarme gli altri cavalieri non morti seduti nel salone sottostante.

Primo CAVALIERE DI ALPTRAUM	Abilità 10	Resistenza 9
Secondo CAVALIERE DI ALPTRAUM	Abilità 10	Resistenza 9

Se vinci, vai al **385**.

205

Volti il corpo: è un uomo di mezz'età, con un accenno di calvizie e una folta barba nera. In una mano regge una spada scheggiata. Poi, con tua sorpresa, apre gli occhi: è ancora vivo! "Acqua, acqua," gracchia. È coperto di sangue, e sta per morire. Ti tira più vicino a sé e ti sussurra nell'orecchio: "Ascoltami. Mi chiamo Morlak ed ero il capovillaggio di Benari," dice con voce raspante. "Mortis ha mandato la sua orda a distruggerci. I Morti Viventi erano guidati da una cosa orrenda evocata da Mortis in questo piano di esistenza dalle Lande dei Morti. Era come un teschio gigantesco, con

una miriade di zampe scheletriche. Dalla sua bocca ghignante guizzavano lingue come tentacoli, con cui si portava le vittime in quella bocca che si apre e si chiude di continuo. Abbiamo provato a combatterlo, ma le spade e le frecce scalfivano a malapena la sua struttura ossea. Penso che sia vulnerabile solo a dei corpi contundenti pesanti, come le clave o le mazze. Ricordatelo, se avrai la sfortuna di incontrarla." Sono le sue ultime parole: tossisce spasmodicamente, e la luce della vita lascia i suoi occhi per sempre.
Ti prendi un momento per pregare per il coraggioso capovillaggio, e poi lo seppellisci sul retro del santuario, giurando che Mortis pagherà per le sue malefatte. Adesso lascerai Benari (vai al **116**) o esplorerai gli edifici in rovina (vai al **335**)?

206

Nei pochi secondi che hai a disposizione riesci a balzare fuori dall'inferno che è diventata la stalla, proprio mentre una trave in fiamme si schianta al suolo alle tue spalle. Purtroppo finisci proprio tra le braccia dei due pirati: i due arretrano un attimo, sorpresi, e poi emettono uno sgradevole grugnito. Vai al **6**.

207

Con un grido cadi nel trabocchetto, impalandoti sugli spuntoni di legno. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo ti tiri fuori dal pozzo, ansimando dal dolore. Dopo qualche momento di riposo speso a bendarti le ferite, ti accosti all'altare. Vai al **303**.

208

Mortis lancia un grido di rabbia quando riconosce l'arma che lo ha reso impotente per lunghi secoli. Poi il suo grido si trasforma in un gemito di disperazione quando la lancia d'avorio gli trafigge l'armatura, impalando il suo cuore morto da tempo. Dal suo mantello esalano nuvole di vapore tossico, che ti fanno soffocare. Coprendoti il viso, sei costretto a girarti, e così non vedrai mai il destino che hai inflitto al Signore dei Lich. Cogli solo un'occhiata del suo volto nell'attimo della sua ultima, vera morte: un'espressione di tale terrore e solitudine che te la porterai con te fin nella tomba. Quando ti volgi di nuovo a guardare, restano solo uno sbuffo di nebbiolina grigiastra e un persistente fetore di putrefazione a indicare il punto dove il tuo nemico è caduto. Anche la lancia è scomparsa. Ridiscendi le scale, e trovi il castello disseminato di cadaveri già in avanzata decomposizione: le legioni di Mortis sono perite insieme al loro tirannico padrone.

Vai a liberare il castellano dalla prigione sotterranea. Quando ti guarda capisce subito che hai affrontato e sconfitto un male mostruoso: i tuoi capelli sono bianchi come la neve. Vai al **400**.

209

Esplori l'area sudorientale del cimitero. Le file di tombe, lapidi e cripte sembrano non aver fine, e dopo un'ora o due di ricerche cominci a sentirti come un viaggiatore solitario sperduto all'inferno. Le lapidi spezzate e le tombe trascurate donano un senso di desolazione al grigio e monotono paesaggio. Alcune tombe sono state aperte e profanate; altre danno l'impressione che gli occupanti si siano scavati da soli la loro via d'uscita.

Mezzogiorno è passato da un pezzo e Elindora sospira frustrata. Ora vuoi esplorare l'angolo di nordovest (vai al **113**), quello di sudovest (vai al **20**) o quello di nordest (vai al **60**)?

210

"La fortezza è un posto terribile," dice il ragazzo. "A me non è permesso entrarci, ma so che vi risiede Mortis in persona. So che il vecchio castellano, Braxis, è rinchiuso nelle prigioni sotto la torre est. L'ultima volta che ho avuto sue notizie era ancora vivo, perché quel mostro dal cuore nero adora tormentarlo... ma non ci vorrà molto prima che si stanchi del gioco e trasformi Braxis in uno Zombi. Ci sono molte pattuglie di non morti, ma alcuni servi sono stati tenuti in vita per attendere ai compiti che gli Zombi non possono svolgere. Anche per me è stato così. Forse qualcuno di loro potrà aiutarti; siamo tutti preoccupati per le nostre vite." Vai al **68**.

211

Molti degli edifici sono semplici capanne, ora vuote o in preda alle fiamme. Ma ci sono anche delle case più grandi, a parte il tempio e il municipio, che potrebbe valere la pena di esplorare: un ampio bungalow col tetto di paglia, una casa di mattoni a due piani e la fucina di un fabbro con accanto una stalla. Perlustri il bungalow (vai al **71**), la casa (vai al **251**) o le stalle (vai al **291**)?

212

Quando metti piede sulla soglia, il simbolo del teschio sembra pulsare di una strana luce. Vieni investito da un'ondata di terrore. Fai una *Prova di Coraggio*, ma sottrai 2 dal risultato dei dadi. Se hai successo, vai al **312**. Se fallisci, vai al **292**.

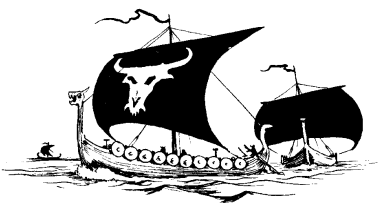
213

"Non lo so, mai visto prima," dice uno.

"Sarà uno degli agenti di quel Mortis," dice un altro.

"Be', io di sicuro non voglio scoprirlo," dice il terzo.

Adesso vuoi chiedere dei graffiti del cimitero (vai al **183**), oppure hai fatto tutte le domande che volevi (vai al **273**)?



214

Elindora ti guarda dritto negli occhi, e ti senti scivolare in una trance ipnotica. Ne esci qualche istante più tardi, senza ricordare niente dell'accaduto. Tuttavia ora ti senti più forte e determinato: aggiungi 1 punto permanente al tuo Coraggio. Assicuri a Kandogor che stai benissimo, ma lui si limita a fare una faccia scura, mormorando qualcosa sottovoce. "È ora di cominciare a cercare la cripta di Lady Lotmora," dice Elindora. Vai al **198**.

215

Con un abile gesto del polso riesci a far cadere la sfera al suolo con la tua arma. La sfera rotola in un angolo e poi, con tua sorpresa, esplode con un forte scoppio. Ringhiando di frustrazione, lo sciamano estrae un'asta col puntale di ferro da dietro la schiena mentre ti avvicini a lui. L'asta è ricoperta di strane rune. Vai al **58**.

216

Il masso ruvido, alto più di cinque metri, sta immobile di fronte a te come un primordiale leviatano di pietra. È stato pesantemente eroso, bucherellato e sfregiato dal vento e dalla pioggia. Dalla base alzi lo sguardo a questa roccia meditabonda e senza vita, che sembra trasudare un'atmosfera di minaccia. Ti porti il fischietto alle labbra e ci soffi dentro, producendo un singolo, breve, squillante trillo. Per un attimo un silenzio di tomba cala sulla terra; poi, di colpo, tutto cambia. Ti ritrovi su una larga, piatta distesa di sabbia nera. Il cielo è scuro e mi-

naccioso, pieno di nubi temporalesche. Lampeggiano fulmini, e scoppiano tuoni. Un diluvio di pioggia ti frusta la faccia. Sei solo, tranne che per la roccia torreggiante. Una saetta la colpisce con un lampo accecante, e il monolite comincia a scricchiolare e a ondeggiare paurosamente. Fai un passo indietro e osservi con panico crescente la roccia che muta sotto i tuoi occhi. La pietra comincia a muoversi, e attorno ad essa si formano arti rocciosi simili a cristalli. La forma si concretizza in quella di un gigantesco Golem di Roccia con due gambe, quattro braccia e occhi scintillanti di plasma blu. Un nembo di energia azzurra crepitante gli danza attorno al corpo come fuoco. Devi combatterlo.

GOLEM DI ROCCIA Abilità 9 Resistenza 17

Ogni volta che colpisci il Golem, sottrai il solito danno e poi tira un altro dado. Se fai 1, vai al **276**; altrimenti, continua a combattere. Se sconfiggi il Golem di Roccia, vai al **316**.

217

Dopo che la creatura se n'è andata, esci dal pozzo. Capisci che non è sicuro attardarsi in questo posto, e decidi di accamparti fuori città. Vai al **329**.

218

Gli occhi di Garond s'accendono d'entusiasmo mentre ti racconta la storia. "Narra la leggenda della grande battaglia combattuta tra le legioni di Mortis e gli uomini più valorosi di Stayng. Nel pieno della battaglia Qadarnai sfidò Mortis a singolar tenzone, e i due si scontrarono come Titani. Curiosamente, sebbene la lancia d'avorio con cui combatteva Qadarnai servisse specificamente per uccidere i Morti Viventi, essa era stata forgiata dagli Elfi e non possedeva alcun potere magico se brandita dalla mano di un essere mortale. Conscio di ciò, Qadarnai poté uccidere Mortis solo scagliando la lancia in aria, così che quando essa colpì il malvagio Lich, non si trovava in quel momento nelle mani di un mortale. Forse ricorderai le rime del Poema:

'Sapendo che la lancia sua da guerra,
Dagli Elfi forgiata, dorata e ornata,
Era intessuta d'incanto segreto
Che in sua man la rendeva traditrice,
Qadarnai da sé lontano la scagliò,
E nell'aere tra loro essa volò,
E suo riposo trovò nel cuor del Lich,
E in un sospir Mortis dal mondo svanì.'

Adesso chiederai a Garond dell'Incanto della Distruzione (vai al **320**) o del Dito di Lhyss (vai al **300**)?

219

Sei a metà della sala quando vieni colto da un improvviso senso di gelido disagio. Fai una *Prova di Coraggio*. Se hai successo, vai al **262**. Se fallisci, vai al **282**.

220

Non riesci a opporti al desiderio di arrenderti, e cadi in ginocchio. Elindora non è affetta dall'incantesimo, ma non può sconfiggere i Vampiri da sola. Rimani impotente a guardare mentre viene uccisa, e poi riportata in vita come Vampira. Tra poco sarà il tuo turno... La tua avventura è finita.

221

Mentre grugnisci sprezzante al loro indirizzo quelli arretrano spaventati e ti puntano contro le lance. Uno di loro grida un ordine, e le teste di numerosi arcieri sbucano da dietro la palizzata di legno che circonda il villaggio. Prima che tu possa protestare estraggono gli archi, e tu sei costretto a fuggire. Fortunatamente non hanno buona mira, e vieni colpito da una sola freccia: perdi 2 punti di Resistenza. Ovviamente non puoi tornare laggiù.

Passi il resto della giornata a esplorare le colline, ma senza risultato. Non puoi far altro che dirigerti a sud. Vai al **3**.

222

Hai rivelato la tua posizione, e Mortis ti sta mandando incontro altre pattuglie di Morti Viventi. Ora una di esse ti ha scoperto: si tratta di quattro Zombi putrefatti. Devi combatterli uno alla volta.

Prima GUARDIA ZOMBI	Abilità 6	Resistenza 5
Seconda GUARDIA ZOMBI	Abilità 5	Resistenza 7
Terza GUARDIA ZOMBI	Abilità 6	Resistenza 6
Quarta GUARDIA ZOMBI	Abilità 6	Resistenza 6

Se vinci, aumenta di 2 il tuo punteggio di *Allarme* e vai al **133**.

223

Pennacchi di fumo nero si alzano in cielo mentre ti avvicini a Benari. Quando arrivi sul posto i tuoi timori trovano conferma: l'intero villaggio è stato ridotto in cenere, e tutto ciò che rimane sono gli scheletri fumanti di case ed edifici. Molti cadaveri sono sparsi a terra, ma non quanti te ne saresti aspettati dalla distruzione di un intero villaggio. Qualche cane scappa via al vederti, e gli avvoltoi sono intenti al loro macabro lavoro. Vuoi esaminare i corpi (vai al **369**), perlustrare gli edifici in rovina (vai al **335**) o lasciare il villaggio fumante (vai al **116**)?

224

Sfreghi l'Anello dei Fay e ne invochi i poteri. Provi una lieve nausea, e l'aria tremola intorno a te per un istante. Guardando in basso, non riesci più a vedere il tuo corpo! L'anello ti ha reso invisibile... ma per quanto? Cancella l'Anello dei Fay dal Foglio d'Avventura. Invisibile, sei in grado di salire a bordo della *Spietata* senza farti notare. Alla tua sinistra c'è una porta nella parete del ponte di poppa; conduce, immagini, alla cabina del Capitano. A destra, una scala scende sottocoperta. Senti che l'invisibilità sta per esaurirsi. Vai in cerca del Capitano (vai al **119**) o vai sottocoperta e cerchi di liberare la gente del villaggio (vai al **314**)?

225

Gli porgi i Pezzi d'Oro (cancellali dal Foglio d'Avventura). "Grazie mille," mormora educatamente, e ti passa la pozione. "Faresti meglio a berla subito," ti consiglia.

Lo fai, e immediatamente ti senti più determinato, in grado di affrontare qualsiasi orrore. Prendi nota: nelle prossime due *Prove di Coraggio* che ti troverai ad affrontare, avrai automaticamente successo senza dover tirare i dadi (tuttavia, il tuo punteggio di Coraggio non aumenterà). L'alchimista ti augura una buona giornata, e tu esci dalla cantina e lasci Benari. Vai al **116**.

226

Con un ultimo grido belluino la creatura dall'aspetto umano cade al suolo di schianto. Ti affretti a ripulirne il sangue dalla tua spada, prima che possa intaccare il metallo. La disperazione ti ha fornito una grande forza, e sei riuscito a ucciderlo prima che le sue grida di brama sanguinaria attirassero l'attenzione delle sentinelle di Mortis. Recuperi 1 punto di Fortuna, ma devi anche aumentare di 2 il tuo punteggio di *Allarme*, perché la morte della creatura non passerà inosservata a lungo. Adesso puoi dirigerti all'arcata in fondo alla sala (vai al **219**) o tornare nel cortile e avviarti verso la fortezza interna (vai al **379**).

227

Al termine di una lotta titanica riesci finalmente a bloccare Baracas nella tua presa. Non intende arrendersi, ma subito dopo perde i sensi. Gli astanti non credono ai loro occhi mentre il suo corpo privo di sensi viene trascinato di fuori: molti di loro hanno perso il denaro che avevano scommesso su Baracas. Tu ritiri i tuoi 25 Pezzi d'Oro. L'eccitazione si placa, e stai cercando di andartene dalla porta posteriore quando il nostromo esclama: "Aspetta un po', tu! Si può sapere chi diavolo sei?" I pirati si voltano a guardare la scena. "Io questo qui non l'ho mai visto," dice uno. "Prendetelo, ragazzi!" urla un altro, e un gruppetto si lancia su di te, sfoderando le sciabole. Vai al **297**.

228

Avvicinandoti vedi che in cima alla torre di guardia c'è un marchingegno che sembra una gigantesca balestra. È una ballista, un meccanismo in grado di lanciare dei letali dardi dalla punta d'acciaio a una distanza di 400 metri. Senza dubbio in passato è stata usata contro numerosi assedianti, ma sei sicuro che non avrebbe un grande effetto contro l'implacabile armata di Zombi di Mortis. Se hai una moneta di rame con l'effigie di Mortis impressa su entrambe le facce, vai al **285**. Altrimenti vai al **388**.

229

Lanci un grido di guerra e attacchi la creatura vestita di nero, che prontamente si volta e si dà alla fuga. Un po' troppo facile, pensi dubbioso, ma durante la notte non vieni più disturbato.

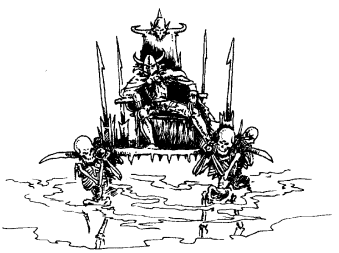
Giunge l'alba del giorno seguente, e tu scendi al piano di sotto. Ritrovi le stesse persone, intente a fare i bagagli e a prepararsi a una giornata di viaggio. Il locandiere dice che l'uomo in nero se n'è andato all'alba. Noti che manca uno dei contadini: gli altri due hanno l'aria afflitta e spaventata. Decidi di proseguire il tuo viaggio. Andrai a nordest verso Porto Borgos (vai al **46**) o a sud verso il Bosco di Shamdabag (vai al **325**)?

230

La porta di destra si apre su un corridoio che si estende lungo il muro esterno; è illuminato sui due lati da torce appese al muro. Su ciascun lato c'è una porta di legno; più avanti, il corridoio si perde nella tetra oscurità. Vuoi aprire la porta di sinistra (vai al **176**), quella di destra (vai al **199**), oppure prosegui diritto (vai al **140**)?

231

Almeno sembra che il ragazzo sia riuscito a scappare, pensi tra te e te mentre frughi i cadaveri. Non trovi nulla. Adesso puoi perlustrare il bungalow (vai al **71**) o le stalle (vai al **291**), se non l'hai già fatto. In alternativa puoi esplorare il tempio (vai al **171**) o il municipio (vai al **131**); altrimenti puoi lasciare il villaggio e dirigerti alla baia dove dovrebbe esserci la nave dei pirati (vai al **311**).



232

Lasciandoti la tomba alle spalle, ridiscendi la collina. La gente del villaggio ti dà un caloroso commiato, e tu ti avvii di nuovo sulla strada che conduce a Porto Limo. Vai al **3**.

233

Gli occhi del giullare si spalancano di scatto e lui si alza in piedi senza un suono. Lo osservi cautamente, e lui ti restituisce lo sguardo con gli occhi smorti incastonati nel pallido volto livido. Quel sorriso dipinto appare ambiguo e inquietante. Alla fine rompi il silenzio: "Quale porta devo prendere per raggiungere le stanze di Mortis?"

Lui scopre i denti rotti in un sorriso storto, ma astuto. "Ah," dice, "dipende se sai ottenere due cose da una sola, e ricavare ordine da una confusione." Lo guardi come se fosse matto, cosa che probabilmente è. "Malaserpe! Malaserpe!" sbotta improvvisamente. "Sei scemo? *Malaserpe*, ti dico!"

Non sai di cosa stia parlando, perciò gli rivolgi un ringhio frustrato ed estrai la spada prima di girarti a esaminare le tre porte. È probabile che una delle tre conduca alla torre dove Mortis si rifugia, ma non c'è modo di sapere quali trappole potrebbero nascondersi dietro le altre due, o di distinguerle da quella giusta... oppure sì? Scegli quale porta vuoi aprire:

Quella col serpente?	Vai al **172**
Quella con la spada?	Vai al **376**
Quella con l'albero?	Vai al **100**

234

Col sole morente negli occhi, tutto ciò che distingui di Mortis è un'ombra che corre sullo sfondo di un crepuscolo insanguinato. Sollevi il braccio e gli scagli addosso la lancia. Tira due dadi e confronta il risultato con la tua Abilità. Se è maggiore della tua Abilità, hai fatto

cilecca: la lancia manca il bersaglio, e dovrai combattere disarmato (torna al **250**). Se il totale è uguale o inferiore alla tua Abilità, lo hai colpito: vai all'**88**.

235

Dici addio al locandiere e fai per andartene. Lui ti guarda sbigottito. "Non potete andarvene adesso, signore!" esclama con una vocetta squillante tinta di panico. "Vi farete uccidere! E poi tornerete..."

"Che intendi dire, tanghero?" domandi rudemente, infastidito dal fatto che nessuno qui dentro parli chiaro.

"Non posso dirlo," replica il locandiere. "Ma non andatevene stanotte, o la vostra vita sarà in grave pericolo, credetemi."

Fai una risata sprezzante e te ne vai lo stesso (vai al **339**) o accetti il consiglio del grasso locandiere e sali nella tua stanza (vai al **298**)?

236

All'ultimo momento balzi di lato e le scariche di plasma si schiantano sulla sabbia alle tue spalle, fondendola in una lastra di vetro. Torna al **216** e continua a combattere.

237

Scacci via gli ultimi corvi, che volano via verso est. Con cautela abbassi la gabbia al suolo, poi sollevi la sbarra e la apri, allungando una mano all'interno verso il pover'uomo. Di colpo quello ti serra la mano intorno alla gola in una morsa d'acciaio. Sconvolto, lo guardi

negli occhi e, con un fremito d'orrore, ti ritrovi a guardare orbite d'un bianco latteo, fisse e morte. La sua carne si sta decomponendo, e vedi che sul petto ha una profonda ferita. Quest'uomo è uno Zombi! Mortis deve averlo imprigionato e guardato morire, per poi riportarlo indietro come Morto Vivente! Vieni colto completamente di sorpresa: fai una *Prova di Coraggio*. Se hai successo, vai al **117**. Se fallisci, vai al **322**.

238

Balzi verso l'altro lato del trabocchetto mentre il terreno ti cede sotto i piedi. Le tue dita afferrano il bordo giusto in tempo, permettendoti di tirarti fuori illeso. Ti accosti all'altare. Vai al **303**.

239

Il tuo punteggio di *Allarme* indica fino a che punto hai attirato l'attenzione addentrandoti nel castello. Se fai troppo rumore o rimani troppo a lungo nello stesso posto, le pattuglie di morti viventi potrebbero mettersi in allarme. Per vedere se è successo, tira due dadi e aggiungi 3 al risultato. Se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di *Allarme*, senti avvicinarsi qualcuno: vai al **222**. Se è maggiore del tuo punteggio di *Allarme*, non sei ancora stato scoperto, e ora devi andare al **133**.

240

"E allora muori, porco," ringhia, e ti attacca nuovamente con la spada.

CAPITANO JARMESH Abilità 8 Resistenza 4

Se lo ferisci di nuovo, vai al **125**.

241

Un rapido esame dei cadaveri rivela una borsa alla cintura di uno dei pirati. Dentro ci sono 25 Pezzi d'Oro (segnali sul Foglio d'Avventura). Prosegui lungo la strada, che porta ad est fuori dalle colline. Vai al **141**.

242

Trovi una casa adatta, piccola e confortevole, perfetta per trascorrerci la notte. Vuoi accendere un fuoco e cucinarti qualcosa da mangiare (vai al **310**) o ti accontenti di cibo freddo e di una gelida notte senza fuoco (vai al **373**)?

243

Ti accolgono abbastanza cordialmente. Tuttavia, quando cerchi di far conversazione, non procedi oltre uno scambio di banali convenevoli. Evidentemente non vogliono parlare con te, ma sono troppo educati per dirtelo in faccia. Poi uno di loro indica un uomo che si è portato al centro della radura, accanto al fuoco. L'uomo ha in mano un liuto, ed è chiaramente un bardo. "Ah, Garond canterà per noi," dice un Elfo. Vuoi restare ad ascoltare la canzone (vai al **333**) o, se pensi di aver già perso abbastanza tempo, preferisci lasciare la radura e proseguire per Keladon (vai al **165**)?

244

"Come vuoi," dice scrollando le spalle con indifferenza. È ora di cominciare. "Dobbiamo cercare la cripta di Lady Lotmora," dice Elindora. Vai al **198**.

245

Ti sei infilato dritto dritto in un posto di guardia. Una dozzina di scheletri stanno disposti lungo le pareti, affacciati alle finestre della torre, instancabilmente vigili, con balestre cariche nelle mani ossute. Non appena entri si voltano tutti verso di te. Una dozzina di dardi appuntiti e letali è puntata verso il tuo petto, e sai che almeno uno troverà il tuo cuore prima che tu possa riattraversare la porta. Fai una *Prova di Coraggio*. Se hai successo, vai al **66**. Se fallisci, vai al **175**.

246

Alla cintura del traditore trovi un mazzo di chiavi di ferro. Se vuoi puoi prenderle (segnale sul Foglio d'Avventura). Dopo aver trascinato il cadavere nella torre di guardia e averlo nascosto dove speri che non verrà trovato, ti affretti a raggiungere il cortile esterno. Vai al **144**.

247

Gli avversari rimasti si girano e scappano fuori a gambe levate prima che tu possa ucciderli. Imprecando ti rendi conto che i superstiti avvertiranno gli altri della tua presenza: aumenta di 4 il tuo punteggio di *Allarme*. Un più attento esame della stanza non rivela niente d'interessante, ma uno degli Zombi ha un sacchetto. Dentro ci sono 10 Pezzi d'Oro e una chiave di ferro (annotali sul Foglio d'Avventura). Lasci la stanza e segui il corridoio, addentrandoti nei meandri della fortezza. Vai al **140**.

248

I combattenti se le danno di santa ragione, usando colpi, testate, calci, finte, proiezioni e prese. Sembra che non ci siano regole, tranne che non è ammesso l'uso delle armi. Per un po' il peso e la stazza dell'Orco sembrano aggiudicargli lo scontro, ma ben presto Baracas prende le misure all'avversario e la sua superiore abilità comincia a diventare evidente. Riesce a fare lo sgambetto a Grom, e improvvisamente ce l'ha bloccato, faccia a terra, in una presa devastante. Grom deve arrendersi. Hai vinto! Incassa la tua vincita (il doppio di quanto hai puntato) e aggiungila al Foglio d'Avventura. L'eccitazione si placa, e stai cercando di andartene dalla porta posteriore quando il nostromo esclama: "Aspetta un po', tu! Si può sapere chi diavolo sei?"

I pirati si voltano a guardare la scena. "Io questo qui non l'ho mai visto," dice uno. "Prendetelo, ragazzi!" urla un altro, e un gruppetto si lancia su di te, sfoderando le sciabole. Vai al **297**.

249

Esplori l'area sudoccidentale del cimitero. Le file di tombe, lapidi e cripte sembrano non aver fine, e dopo un'ora o due di ricerche cominci a sentirti come un viaggiatore solitario sperduto all'inferno. Le lapidi spezzate e le tombe trascurate donano un senso di desolazione al grigio e monotono paesaggio. Alcune tombe sono state aperte e profanate; altre danno l'impressione che gli occupanti si siano scavati da soli la loro via d'uscita.

Mezzogiorno è passato da un pezzo e Elindora sospira frustrata. Ora vuoi esplorare l'angolo di nordovest (vai al **185**), quello di sudest (vai al **374**) o quello di nordest (vai al **149**)?

250

Continui ad arrampicarti sulla diga di ossa mentre Mortis si fa sempre più vicino. Quando smonta e poggia i guanti sulla diga, preparandosi a inseguirti, l'intera struttura trema. Per poco non perdi la presa; ma riesci ad arrancare per quei pochi ultimi metri, e arrivi in cima alla diga. Con gli stivali piantati saldamente sulle facce di uomini morti da tempo, guardi in basso nel tramonto sempre più buio: Mortis si sta arrampicando verso di te, simile a un grande pipistrello nero, il mantello lacero che fluttua nella brezza salmastra, gli occhi che lampeggiano dietro la visiera catturando l'ultimo bagliore scarlatto del crepuscolo. Ora dovrai combatterlo. Fai una *Prova di Coraggio*. Se hai successo, dovrai sottrarre 1 punto dalla tua Abilità per la paura che stai provando, ma potrai combattere normalmente. Se falli-

sci, non solo tremi tanto da perdere 1 punto di Abilità, ma il terrore ti toglie ogni forza dalle membra, e ogni colpo che porterai a segno toglierà al tuo avversario solo 1 punto di Resistenza (3 se usi la Fortuna e sei fortunato). Se vuoi usare un oggetto contro il Signore dei Lich, vai al **145**.

LORD MORTIS Abilità 10 Resistenza 20

Se riesci a ucciderlo, vai al **400**.

251

La porta d'ingresso della casa penzola rotta dai cardini. Entri e ti ritrovi in un semplice atrio, con scale che salgono e porte su entrambi i lati. Vuoi esplorare prima il pianterreno (vai al **331**) o il piano superiore (vai al **191**)?

252

Il morto vivente crolla al suolo in un mucchio scomposto: questa volta è morto per davvero. Vuoi usare l'Anello del Contatto per fare rapporto al Generale Chaideshu (vai al **32**) oppure lasci le colline e fai ritorno a Porto Limo (vai al **3**)?

253

Reciti in fretta le parole che ti ha insegnato la madre del castellano. Mentre lo fai ti viene in mente che potresti aver scelto il momento sbagliato... e ora che hai pro-

nunciato l'Incanto non potrai usarlo di nuovo.
Se arrivi da uno dei paragrafi elencati qui sotto, l'Incanto sortirà qualche effetto:

Se provieni dal **66**, vai al **69**
Se provieni dal **204**, vai al **98**
Se provieni dal **245**, vai al **69**
Se provieni dal **250**, vai al **338**
Se provieni dal **293**, vai all'**84**
Se provieni dal **358**, vai al **338**

Se il paragrafo da cui provieni non è nell'elenco, hai sprecato l'Incanto. Torna al paragrafo che hai segnato e continua la tua avventura.

254

Questo empio pirata deve aver ucciso molti innocenti prima d'ora, e senza mostrare un briciolo di pietà o di rimorso. E tuttavia non riesci a uccidere un avversario che si è arreso. Abbassi la spada e fai un passo indietro. Con un ringhio sprezzante Jarmesh si toglie un pugnale dallo stivale e te lo lancia addosso. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sopravvivi lo senti urlare: "Stupido ingenuo – adesso ti ammazzo," e ti attacca di nuovo.

CAPITANO JARMESH Abilità 8 Resistenza 2

Se lo uccidi, vai al **194**.

255

Mentre esci dal tempio avverti alle tue spalle l'ira della Regina Bianca: ti maledice per aver abbandonato il suo santuario. Perdi 1 punto di Fortuna. Adesso potresti esaminare le case più grandi del villaggio, se non l'hai già fatto (vai al **51**). In alternativa puoi perlustrare il municipio (vai al **131**), oppure puoi lasciare il villaggio e dirigerti alla baia dove dovrebbero trovarsi le barche da pesca (vai al **311**).

256

Cerchi di scansarti, ma una delle brucianti saette di plasma ti colpisce. Perdi 5 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, torna al **216** e continua a combattere.

257

Annienti l'ultimo Vampiro, e vedi che Elindora si è liberata dei suoi avversari usando la spada e la magia. Kandogor è esterrefatto, e rapido si volta per fuggire. Se hai la Lancia di Qadarnai, vai al **326**. Altrimenti vai al **296**.

258

Il proiettile della ballista ti sfreccia sopra la testa e affonda nel terreno paludoso a pochi metri alle tue spalle. Kandogor tenta disperatamente di ricaricare la ballista per tirare ancora, ma tu lo raggiungi molto prima che ci sia riuscito. Vai al **366**.

259

Dietro una svolta del tunnel ti ritrovi all'ingresso di una stanza enorme. Centinaia di Formiche Giganti brulicano dappertutto, molte intente ad accudire uova grandi come palloni, fatte di una soffice membrana bianca. Al tuo arrivo, cinquanta e forse più Formiche guerriere colgono il tuo odore e zampettano nella tua direzione. Sono più veloci di qualsiasi umano, e per quanto tu cerchi di fuggire, ti raggiungono facilmente. Non puoi combatterne così tante, e presto vieni sopraffatto e dato come cibo in pasto ai piccoli. La tua avventura finisce qui.

260

Dopo diverse ore di giri a vuoto cominci finalmente a intravedere un puntino di luce alla fine del tunnel. Corri avanti e trovi una piccola apertura, nascosta da un cespuglio, che sbuca all'aria aperta. La attraversi e riemergi su una collinetta a poca distanza dal villaggio. Ringraziando la Dea della Fortuna per averti salvato, anche se un po' in ritardo, decidi che è ora di lasciare Benari. Vai al **116**.

261

Con un grido di guerra ti lanci dritto verso i nemici in agguato. Quelli strabuzzano gli occhi dalla sorpresa, e tentano disperatamente di tirare prima che tu possa raggiungerli. Agendo d'istinto, ti scansi per evitare le frecce. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **341**. Se sei sfortunato, vai al **301**.

262

Il panico si fa strada dentro di te, ma riesci a reprimerlo. Guadagni 1 punto di Coraggio. Capisci di essere in grave pericolo: le caserme devono essere la base delle truppe di Mortis, e solo una premonizione mandata dal cielo ti ha spinto ad andartene prima che tornassero e ti trovassero lì. Con i nervi ancora scossi ripercorri velocemente i tuoi passi, ed esci di nuovo nel cortile. Il sole sembra avere qualche effetto calmante sul tuo spirito, dopo quel terribile presentimento; ti accorgi però che mancano solo un paio d'ore al tramonto. Ti affretti a raggiungere la fortezza interna: vai al **379**.

263

Attacchi i lupi, che ti vengono incontro ringhiando. Il Centauro arresta la sua corsa e si volta a scagliare le sue lance da distanza di sicurezza. Devi combattere: considera il branco come un unico avversario.

BRANCO DI LUPI Abilità 8 Resistenza 13

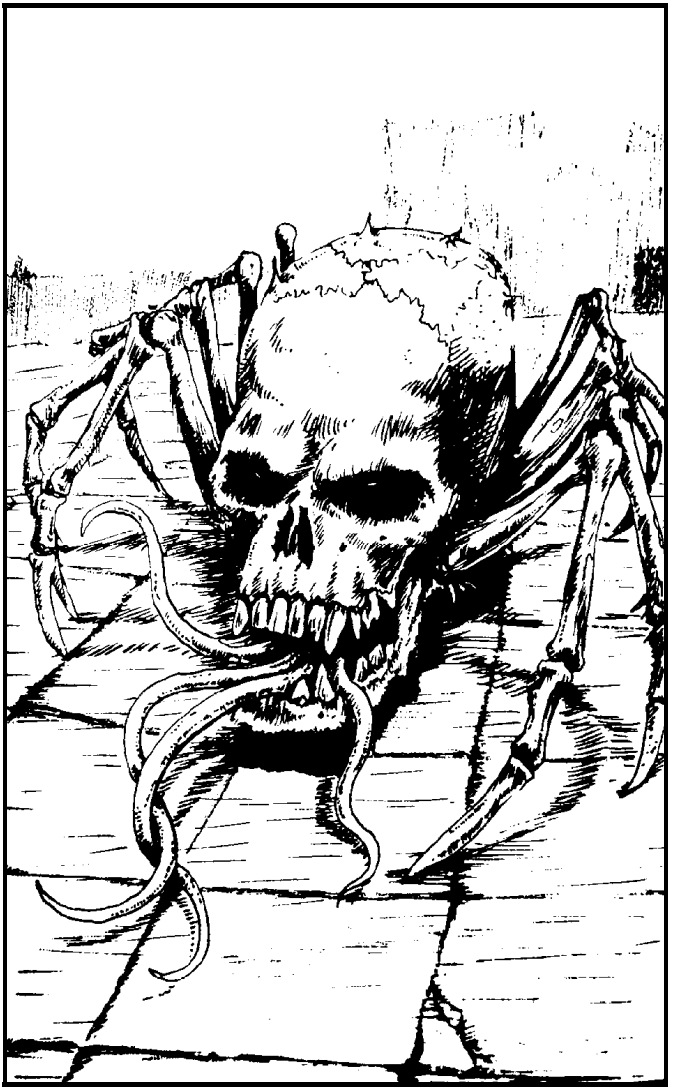
Tira un dado alla fine di ogni scontro. Se fai 1, il Centauro ti ha accidentalmente colpito con un giavellotto, facendoti perdere 2 punti di Resistenza. Se fai 4-6, colpisce i lupi e gli infligge 2 punti di danno. Se fai 2 o 3, il Centauro sbaglia la mira. Se vinci, vai al **27**.

264

Con tuo grande sollievo la chiave gira nella toppa, e puoi rimuovere il chiavistello. Apri delicatamente la porta e vieni accolto da un odore di escrementi e da un'aria stantia. Fai una smorfia mentre ti addentri nell'oscurità.

Man mano che i tuoi occhi si adattano riesci a individuare una pesante grata di bronzo che ricopre una buca scavata nel pavimento.

La raggiungi, e il suono dei tuoi passi ne risveglia l'occupante, che ti chiama con voce stentata. Guardando tra le sbarre vedi che si tratta di Braxis, il giovane castellano. Gli umidi e stretti confini della sua prigione lo costringono a stare acquattato, quasi piegato in due nei suoi stessi escrementi. I segni di un ferro incandescente sul suo volto e il sangue secco che gli incrosta la tunica sbrindellata ti dicono che è stato crudelmente torturato. Sbatte debolmente le palpebre, come se tentasse di parlare. Se apri la grata e lo tiri fuori, vai al **278**. Se prima vuoi lasciarlo parlare, vai al **336**.



265

Scivoli nel pozzo, poi metti fuori la testa proprio mentre un'orrenda creatura gira attorno all'angolo della piazza. Più che altro ricorda un teschio gigante assiso su una miriade di gambe da insetto, fatte però non di chitina, ma di osso. Lunghe lingue sinuose, simili a tentacoli, raspano e si contorcono nella bocca ghignante, protesi verso di te nel tentativo di afferrarti e portarti in quelle fauci che schioccano senza sosta. Riconosci il leggendario Aracnocranio, una creatura che vive nelle Lande dei Morti e appare su Titan solo se evocata da un negromante malvagio e potente come Mortis. Vuoi restare nascosto (vai al **10**) o ti fai vedere e attacchi il mostro (vai al **160**)?

266

Appena metti piede nella cappella vieni immediatamente colpito dall'odore: l'aria è pulita, intatta, priva di quel fetore marcescente che permea il resto di Fort Bloodrise. La cappella è piccola: c'è solo qualche panca, e all'estremità opposta un altare avvolto in lino bianco orlato d'oro. Su di esso riposa una magnifica statuetta d'avorio della Regina Bianca. Una persona vestita di ricche vesti nere è seduta di fronte all'altare. È una donna di mezz'età, nobile e bellissima. Per un attimo restate a fissarvi impauriti, finché non capite che nessuno dei due è un morto vivente. Le parli della tua missione, e lei ti dice: "Io sono Iola, la madre di Braxis, il castellano. Braxis è stato fatto prigioniero, ed è rinchiuso nella torre est. Ti prego di liberarlo: se ci riesci, potrà aiutarti a distruggere il malvagio Mortis." Tu le

esprimi le tue preoccupazioni per la sua sicurezza. "Finché rimango nella cappella sono completamente al sicuro. Nessun Morto Vivente può entrare qui dentro, nemmeno Mortis in persona: il potere della Regina Bianca li tiene lontani. Io ti aiuterò nella tua nobile missione, perché conosco un incantesimo e posso insegnartelo: distruggerà ogni Morto Vivente che possa udire la tua voce, dissolvendone le ossa e riducendone la carne in polvere. Devi usarlo con saggezza, però, perché funzionerà una e una sola volta. Adesso va'," ti dice. "Io pregherò per te e per mio figlio." Si volta e si inginocchia all'altare della Regina Bianca.
Tu lasci la cappella e segui il corridoio in direzione della torre est. Vai al **123**.

267

L'Aracnocranio esplode in una nube di polvere d'ossa e scompare in una raffica di energia e d'aria fetida. Guadagni 1 punto di Fortuna. Poi noti qualcosa di strano: la sua ombra è rimasta, forma scura sul terreno. Vuoi prenderla (vai al **33**) o la lasci dov'è (vai al **350**)?

268

Garond racconta: "Le storie a riguardo sono molte. Una narra che il Dito di Lhyss è un antico artefatto forgiato dalla dea per ragioni da lungo tempo perdute nelle nebbie del mito e della leggenda. Secondo questa storia, il Dito si trova proprio su quest'isola, e sarebbe il monolito oggi noto come Tor Fischietto, che si trova a ovest di qui. Chi può dire se sia vero o no? Ma di certo è una

bella storia." Adesso puoi chiedergli dell'Incanto della Distruzione (vai al **340**) o della Lancia di Qadarnai (vai al **380**). Se però pensi di aver trascorso qui abbastanza tempo, puoi proseguire per il villaggio di Keladon (vai al **165**).

269

Esplori l'area nordoccidentale del cimitero. Le file di tombe, lapidi e cripte sembrano non aver fine, e dopo un'ora o due di ricerche cominci a sentirti come un viaggiatore solitario sperduto all'inferno. Le lapidi spezzate e le tombe trascurate donano un senso di desolazione al grigio e monotono paesaggio. Alcune tombe sono state aperte e profanate; altre danno l'impressione che gli occupanti si siano scavati da soli la loro via d'uscita.

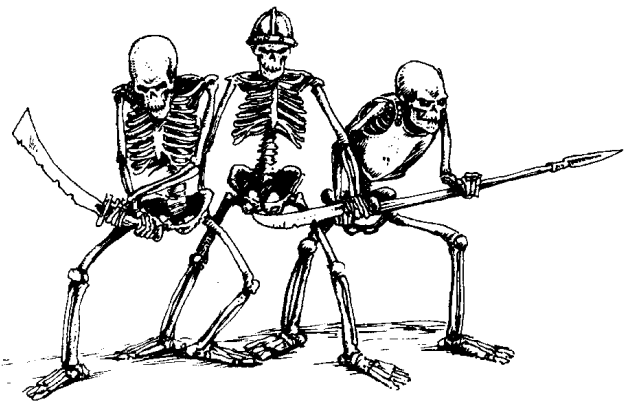
Mezzogiorno è passato da un pezzo e Elindora sospira frustrata. Ora vuoi esplorare l'angolo di sudest (vai al **289**), quello di sudovest (vai al **359**) o quello di nordest (vai al **149**)?

270

Invochi frettolosamente il potere dell'Anello dei Fay. Esso svanisce all'istante dal tuo dito (cancellalo dal Foglio d'Avventura), ma subito dopo percepisci due alte figure d'ombra che ti affiancano su ciascun lato. Anche nella piena luce del giorno i Fay sembrano circondati da una fredda ombra verde mentre avanzano e sollevano gli scudi per proteggerti. Non sei sicuro che Kandogor riesca a vederli. Egli lancia il proiettile della ballista, ma rimane allibito quando esso cade a metà del volo e ricade innocuo ai tuoi piedi. Corri alla torre di guardia, raggiungendola ben prima che lui riesca a caricare un altro colpo. Solo allora ti accorgi che i Fay sono svaniti silenziosamente com'erano venuti. Vai al **366**.

271

Ti dice che sta morendo di fame, e tu gli lasci del cibo (cancella una Provvista dal Foglio d'Avventura: se non ne hai più, non puoi aiutarlo). Rassicuri il ragazzo che farai più in fretta che puoi, e gli dici fermamente di non lasciare la cantina per nessun motivo, perché è troppo pericoloso uscire fuori. Lui ti prega di tornare il prima possibile. Glielo prometti, e insieme gli prometti che consegnerai alla giustizia quella feccia del mare, i pirati del Caos. Ora puoi esplorare il bungalow (vai al **71**) o le stalle (vai al **291**), se non l'hai già fatto. In alternativa, puoi perlustrare il tempio (vai al **171**) o il municipio (vai al **131**); ancora, se preferisci, puoi lasciare il villaggio e andare alla baia dove dovrebbe esserci la nave pirata (vai al **311**).



272

Raccogli la lancia: ti infonde nella mano una sensazione piacevole, come se fosse intrisa di un particolare potere. La lancia è molto utile nei combattimenti contro i Morti Viventi: quando la usi contro un non morto, potrai raddoppiare i danni che infliggi. Per il momento, che tu sappia, non ha altre proprietà speciali. Annota la Lancia di Qadarnai sul Foglio d'Avventura. Poi il tuo sguardo guizza verso il cadavere dell'avventuriero: potresti giurare che si è mosso! Con tuo orrore lo guardi aprire gli occhi e sedersi con un movimento convulso. Gli occhi bianchi come il latte, morti, ti fissano affamati. La creatura ti attacca con la sua spada, e devi combatterla.

TOMBAROLO ZOMBI Abilità 6 Resistenza 8

Se vinci, vai al **252**.

273

Fuori, mentre il sole tramonta, le tenebre strisciano sulla terra come una nebbia. Gli ospiti della locanda sorridono nervosi e assumono un'aria di falsa giovialità. Il locandiere comincia a giocherellare con le trecce d'aglio. Il soldato solleva la testa dal boccale e ti fa un cenno della testa con aria cameratesca... ma qualcosa nei suoi occhi ti mette a disagio. Vuoi lasciare la locanda adesso e proseguire il viaggio (vai al **235**) o decidi di salire in camera e dormire un po' (vai al **298**)?

274

Senza farti vedere ti fai strada lungo la spiaggia fino ad un punto in cui i pirati di guardia non possono vederti. Nuoti verso la *Spietata* e giri intorno alla poppa. Raggiunta la catena dell'ancora, cominci ad arrampicarti. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **7**. Se sei sfortunato, vai al **394**.

275

L'Elisir è una Pozione di Abilità. Aggiungi 1 punto alla tua Abilità attuale e *Iniziale*. Torna al paragrafo che hai segnato.

276

Il Golem lancia un assordante urlo di rabbia, e fasci gemelli di luce gli saettano dagli occhi al tuo indirizzo. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **236**. Se sei sfortunato, vai al **256**.

277

I combattenti se le danno di santa ragione, usando colpi, testate, calci, finte, proiezioni e prese. Sembra che non ci siano regole, tranne che non è ammesso l'uso delle armi. Per un po' il peso e la stazza dell'Orco sembrano aggiudicargli lo scontro, ma ben presto Baracas prende le misure all'avversario e la sua superiore abilità comincia a diventare evidente. Riesce a fare lo sgambetto a Grom, e improvvisamente ce l'ha bloccato, faccia a terra, in una presa devastante. Grom deve ar-

rendersi. “Ancora, ancora!” urlano i pirati eccitati.
L’Orco viene trascinato via, e Baracas si rialza in piedi dicendo: “Combatterò contro chiunque voglia sfidarmi. Fatevi sotto, cani di mare, scommetto venticinque Pezzi d’Oro che posso battere chiunque di voi!” Tutti gli altri tacciono, dondolandosi sui piedi e sfuggendo gli sguardi. Nessuno si fa avanti. Accetti la sfida (vai al **167**) o decidi che la discrezione è la parte migliore del valore, e te ne vai (vai al **328**)?

278

Braxis sembrava lì lì per svenire mentre sbloccavi la grata, ma adesso lancia un terribile lamento mentre lo tiri fuori dalla buca. Per qualche secondo non riesce a controllare gli spasmi di dolore, mentre il sangue riprende la sua tortuosa circolazione nelle gambe irrigidite: a dispetto del suo grande coraggio, non riesce a soffocare un grido di agonia. Aumenta di 2 il tuo punteggio di *Allarme*.
“Andiamo,” gli dici, “dobbiamo trovare Mortis prima che cali il sole.”

Braxis, accoccolato per terra, scuote la testa. “No,” geme. “Sono troppo debole per stare in piedi senza aiuto, e se ti fai carico di me metterai solo a repentaglio la tua missione. Trova e uccidi il signore malvagio, e poi potrai tornare a prendermi.”
Ti ripugna lasciare quest’uomo valoroso in questo lercio sotterraneo, ma sei costretto ad ammettere che ha ragione lui. “Riposati allora, castellano,” gli dici, battendogli sulla spalla mentre ti volti per andartene. Vai al **146**.

279

Riemergi sul tetto della torre. Il nero vessillo di Mortis svolazza in coma a un pennone, ma ciò che più ti preoccupa è la creatura incatenata a quel pennone. Distingui una massa corpulenta, un muso come quello di un ratto gigantesco profilato contro il sole morente, occhi rossi come il fuoco e due cortine di tenebra per ali. Stai già arretrando quando l’essere fa un balzo nella tua direzione. Devi ucciderlo più in fretta che puoi, perché sta facendo sferragliare la catena che lo lega e nel mentre lancia strida terrificanti.

NYCTERIN Abilità 9 Resistenza 15

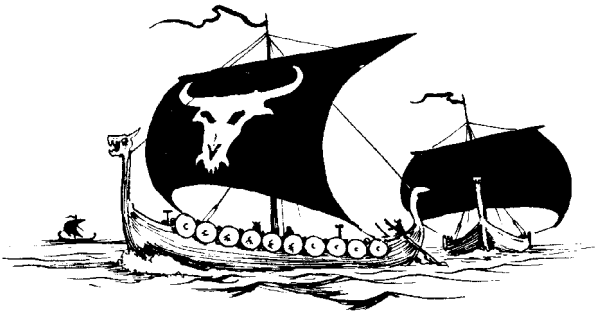
Segnati il numero di scontri che ti ci vogliono per ucciderlo, poi aggiungilo al tuo punteggio di *Allarme*. Se lo uccidi puoi tornare al primo pianerottolo e aprire la porta che dà sui bastioni. Vai al **302**.

280

"Narra la leggenda della grande battaglia combattuta tra le legioni di Mortis e gli uomini più valorosi di Stayng," declama Garond. "Là Qadarnai sfidò Mortis a singolar tenzone, e i due lottarono all'ultimo sangue. Sebbene la lancia di Qadarnai servisse specificamente per uccidere i Morti Viventi, il suo potere si indeboliva al contatto con la terra bagnata di sangue dove tanti erano caduti, morti o morenti. Fu così che Qadarnai, resosene conto, riuscì a annientare Mortis solo scagliandogli la lancia con le sue ultime forze, mentre cadeva, morente, colpito da un lampo bruciante di energia magica. In volo il potere della lancia era intatto, e distrusse la non-vita che animava l'empio corpo di Mortis trafiggendone l'avvizzito cuore nero." Stai per fargli un'altra domanda, ma lui ti interrompe: "Bene, è stato bello parlare con te, ma ora ci sono altri impegni che richiedono la mia attenzione." Vedi una bella ragazza che gli fa cenno dall'altra parte della radura. "Addio, giovane guerriero." E si allontana. Decidi che è giunto il momento di proseguire verso il villaggio di Keladon: vai al **165**.

281

"Ma va'? E mia zia è la regina di Khul," ti deride la guardia. "Sparisci!" L'altra guardia ti squadra, poi sussurra qualcosa al compagno. Ti guardano di nuovo tutti e due, questa volta con più attenzione, e poi la prima guardia dice: "Va bene, suppongo che dovremo condurti da Belar, giusto per essere sicuri. Vieni." Ti fa segno di entrare nel villaggio. Vai al **321**.



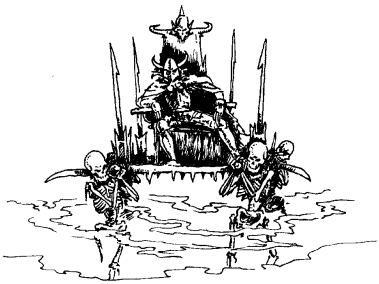
282

Non riesci a controllare un improvviso accesso di terrore. Fantasmi si affacciano dai più neri angoli della tua immaginazione: quando ti giri in preda al panico, ti sembra di vedere fremiti e movimenti nelle spesse ombre affianco al muro. D'un tratto un grido incontrollabile ti sfugge dalle labbra come uno spettro trionfante, echeggiando nelle sale e nei corridoi deserti del castello. Ti volti per fuggire, ma è troppo tardi. Incespichi su una picca e cadi contro una corazza irta di spuntoni di ferro. Tetre mani grigie ti afferrano. La tua avventura è finita.

283

Sollevi lo scudo lucidato davanti al viso e, usandolo come uno specchio, ti guardi alle spalle. Per poco non ti si ferma il cuore, perché dietro di te c'è una cosa indicibilmente orrenda, tutta scaglie e artigli, il volto una maschera d'orrore. Tuttavia, nel riflesso, il volto è confuso: ma tu sai che, se lo guardassi direttamente, ti fa-

rebbe perdere il senno. La creatura si vede riflessa nello scudo ed emette un gemito disperato. Poi lancia un ululato di rabbia e di follia, e corre via. Guadagni 1 punto di Fortuna.
Meditando su questi strani avvenimenti, lasci la spiaggia. Adesso vuoi entrare a Porto Borgos (vai al **30**) o ti accampi all'aperto e domattina riparti per Fort Bloodrise (vai al **329**)?



284

La tua battaglia con l'urlante uomo-bestia si protrae finché non ti sembra di essere intrappolato in un incubo senza fine in cui gli infliggi colpo su colpo, senza alcun effetto. Finalmente ti attacca un'ultima disperata volta, poi barcolla all'indietro e cade al suolo di schianto, facendo cadere una serie di scudi araldici dalle pareti. Il rumore echeggia pesantemente nella stanza dal basso soffitto. Aumenta di 4 il tuo punteggio di *Allarme*, perché una delle sentinelle zombi di Mortis avrà certamente sentito il baccano, e potrebbe arrivare a indagare da un momento all'altro. Adesso puoi attraversare la sala verso l'arcata (vai al **219**) o tornare nel cortile e dirigerti verso la fortezza interna (vai al **379**).

285

Sei ancora a trenta passi dal cancello principale e stai riemergendo dal fossato paludoso, quando un movimento improvviso ti fa arrestare: c'è Kandogor sul tetto della torre di guardia, e ti osserva con un ghigno mentre punta la ballista. "E così," dice, "pensavi di cogliere il mio signore di sorpresa. Credevi che fosse facile raggiungerlo mentre il sole lo costringe a restare rinchiuso nella sua dimora? Per fortuna ha dei fedeli servitori, mortali come me, che lo proteggono."

Sputi per terra. "Leali? Tu non conosci neanche il significato di questa parola, verme!" Se possiedi lo Scudo Lucidato, vai al **177**. Se non ce l'hai, e desideri usare un oggetto, vai al **139**. Altrimenti devi correre (vai al **317**).

286

Oltrepassi l'arcata e attraversi il cortile interno. Davanti a te si erge il portone principale della fortezza, fiancheggiato su ogni lato da una torre. D'un tratto un forte scoppio ti avverte del pericolo in agguato. Decine di scuretti di legno si aprono sulle mura, e vieni investito da un torrente di frecce. Non hai il tempo di reagire. La tua avventura finisce qui.

287

Reggendo in alto la torcia ti avvii lungo il tunnel di destra. Segui un passaggio tortuoso, scavato nella solida roccia con picconi e ceselli: si direbbe un antico scavo minerario. Dopo un po' il tunnel si allarga, e adesso

sembra essere stato scavato con qualche altro tipo di strumento, qualcosa che ha lasciato grosse scanalature nella roccia. Un rumore davanti a te ti fa fermare. Poi da dietro un angolo emerge una strana creatura, simile a una Formica Gigante. Le antenne si agitano nell'aria nella tua direzione e la cosa zampetta verso di te, schioccando convulsamente le mandibole. Devi combattere se vuoi sopravvivere.

FORMICA GIGANTE	Abilità 7	Resistenza 8

Se vinci, vai al **299**.

288

Giri l'angolo e ti imbatti in due morti viventi. La loro carne è di un orrido grigio scabroso, e gli occhi sono bianchi e senza vita. Il puzzo della tomba ti sale alle narici, e sei assalito dall'orrore. Aumenta di 2 il tuo punteggio di *Allarme*, poi fai una *Prova di Coraggio*. Se hai successo, combatti normalmente. Se fallisci, durante il primo scontro sei paralizzato dalla paura e perdi 4 punti di Resistenza perché i tuoi avversari ti colpiscono senza che tu possa reagire. Ora devi combatterli entrambi contemporaneamente.

Prima GUARDIA ZOMBI	Abilità 6	Resistenza 7
Seconda GUARDIA ZOMBI	Abilità 7	Resistenza 6

Se dopo quattro scontri non hai ancora ucciso almeno una guardia, vai al **349**. Se ce l'hai fatta, e poi uccidi anche la seconda, vai al **306**.

289

Esplori l'area sudorientale del cimitero, ma anche stavolta senza risultato. Il tempo scivola via: è già tardo pomeriggio. Adesso Elindora è visibilmente agitata. "Dobbiamo trovarli oggi. Stanotte saranno all'erta, e ci verranno a cercare. Non possiamo aspettare un altro giorno!" Vuoi esplorare l'angolo di nordest (vai al **60**) o quello di sudovest (vai al **170**)?

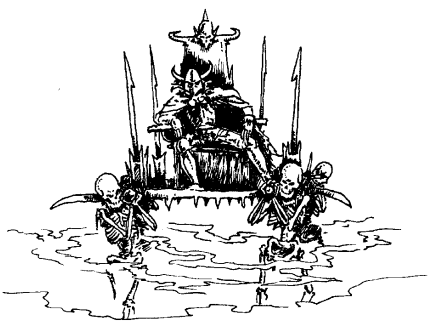
290

In piedi sopra il cadavere del tuo vecchio amico, maledici la mente perversa di Mortis per aver trasformato Davmori in quest'orrenda parodia di vita. Asciugandoti le lacrime di rabbia esamini la scala in cerca di un'uscita. Poco lontano, lungo il muro, un'altra arcata conduce fuori, ma quando guardi al di là vedi che dà su un lungo corridoio deserto. Stringi gli occhi e volgi lo sguardo in alto: vedi un raggio dorato di sole, che entra da una delle feritoie del muro, trasformando la polvere dei piani più alti della torre. Dall'angolazione del raggio luminoso deduci che ti rimane forse un'ora di luce. Nella direzione opposta, la scala scende verso una porta chiusa da un chiavistello di mogano robusto. Nella pallida luce che filtra fin laggiù, il legno scuro ha il colore

del sangue.
Se sali, vai al **163**. Se scendi alla porta chiusa, vai al **343**. Se decidi di nasconderti qui per un po' nel caso che le pattuglie di Mortis stiano setacciando il castello alla tua ricerca, vai al **293**.

291

La stalla e la fucina si rivelano poco interessanti. Comunque, in un sacchetto di cuoio nascosto sotto un mucchio di fieno sul rialzo della stalla, trovi 6 Pezzi d'Oro. Te li stai infilando in tasca quando senti dei rumori all'esterno. Sbirciando con prudenza da una finestra vedi due pirati, un Orchetto e un grosso Orco, che ridono malignamente dividendosi una gerla di vino. Uno ha in mano una torcia accesa, e con tua costernazione la getta improvvisamente nella stalla. In pochi secondi la paglia secca è in fiamme, con gran divertimento dei due tagliagole. Disperato, ti lanci verso la porta, ma la struttura di legno sta prendendo fuoco rapidamente. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **206**. Se sei sfortunato, vai al **111**.



292

Fuggi terrorizzato, sopraffatto da una paura soprannaturale che si è radicata nelle profondità del tuo essere: non potrai più fare ritorno quaggiù senza perdere la ragione. Dopo un po' riprendi il controllo di te stesso, ma ora sei irrimediabilmente sperduto tra le colline. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **132**. Se sei sfortunato, vai al **72**.

293

Non avresti potuto scegliere un nascondiglio peggiore: proprio la scala che conduce agli appartamenti privati di Mortis! Dopo pochi minuti senti un rumore come il ticchettio di bastoni cavi, seguito dal fruscio di una spada arrugginita estratta dal fodero. Ti giri di scatto e vedi che due scheletrici guerrieri del supremo Battaglione delle Ossa Millenarie, al servizio del Signore dei Lich, sono entrati da una delle arcate alle tue spalle. Avanzano senza far rumore, le dure facce bianche eternamente congelate in ghigni di empio godimento.

Primo SCHELETRO GUERRIERO	Abilità 9	Resistenza 8
Secondo SCHELETRO GUERRIERO	Abilità 9	Resistenza 9

Se li sconfiggi entrambi in sei scontri o meno, vai al **355**. Se ci metti più di sei scontri, vai al **104**. Se vuoi scappare su per le scale, vai al **159**.

294

Devi affrontare Jarmesh.

CAPITANO JARMESH Abilità 8 Resistenza 11

Se riduci la Resistenza di Jarmesh a 5 o meno, vai al **54**.

295

È tutto inutile: ti sei completamente perduto, e ben presto ti accasci esausto. La torcia si spegne, e con essa ogni tua speranza. La tua avventura finisce qui.

296

Sei davvero troppo stanco per inseguire il traditore dopo questa battaglia monumentale, e anche Elindora è esausta. Tuttavia, nella sua fuga frettolosa, Kandogor ha lasciato cadere un borsello di monete, che ti chini a raccogliere. Segna sul Foglio d'Avventura che possiedi 10 Pezzi d'Oro e una moneta di rame con l'effigie di Mortis su entrambe le facce. Elindora maledice Kandogor, dandogli della vipera traditrice. "Adesso capisco perché era così ansioso di screditarmi," aggiunge. Vai al **386**.

297

Ti aspetta una dura battaglia: sono più di dieci i pirati che ti assalgono. Comunque hai le spalle protette dal muro, e solo due pirati per volta possono attaccarti.

Primo PIRATA	Abilità 6	Resistenza 8
Secondo PIRATA	Abilità 7	Resistenza 7
Terzo PIRATA	Abilità 8	Resistenza 6
Quarto PIRATA	Abilità 7	Resistenza 9

Se li sconfiggi tutti, vai al **197**.

298

Quando passi accanto al tavolo dove è seduta la figura ammantata di nero, quella ti afferra il polso in una morsa d'acciaio e si protende come per parlarti, o colpirti. Proprio in quel momento il soldato si fa avanti e la spinge a terra. "Vattene," grida alla figura che giace per terra scomposta. Lo sconosciuto si alza e scivola via senza un suono, eccetto un lieve colpo di tosse.

Il soldato sorride e ti fa cenno di sederti. "Non puoi più fidarti di nessuno da queste parti, ci sono seguaci di Mortis ovunque," commenta con voce sorprendentemente raffinata. "Ben trovato, amico mio. Mi chiamo Kandogor, ex soldato di Fort Bloodrise." Si sbottona la giubba di cuoio decorato per farti vedere l'uniforme nascosta sotto: la livrea mostra le insegne del falcone, simbolo di Braxis, il Castellano di Fort Bloodrise. "Sono riuscito a fuggire quando Mortis ha attaccato e preso la fortezza. Tiene ancora prigioniero Braxis per qualche suo scopo personale, ma quasi tutti i soldati sono stati

uccisi. Be', intendo dire uccisi... e poi riportati indietro. Come Zombi, capisci." Kandogor ti scruta e aggiunge: "Non mi sembri amico di Mortis. Parlami di te."
Vuoi raccontare a Kandogor la verità sulla tua missione (vai al **327**) o ti spacci per un avventuriero che ha commesso l'errore di venire sull'Isola di Stayng al momento sbagliato e che adesso vuole solo levare le tende il più presto possibile (vai al **367**)?

299

La Formica Gigante giace immobile ai tuoi piedi. Fai un altro breve tragitto finché non senti una grande confusione in lontananza: sibili, ronzii e un forte clicchettio, come di migliaia di cicale. Riconosci il rumore prodotto dalla Formica Gigante, ma moltiplicato innumerevoli volte. Torni indietro alla stanza da cui sei venuto (vai al **63**) o procedi verso il rumore (vai al **259**)?

300

Ti dice che esistono diversi racconti sul tema del Dito di Lhyss. "Uno di questi è di interesse locale," spiega, "dato che afferma che questo antico artefatto si trova adesso proprio sull'Isola di Stayng. Il Dito di Lhyss sarebbe infatti ciò che noi chiamiamo Tor Fischietto, poco lontano da qui, in direzione ovest. Ma personalmente ritengo che questa sia un'interpretazione troppo letterale: la mia opinione è che i riferimenti al Dito di Lhyss fossero un mezzo usato dagli antichi poeti per rappresentare l'immanenza della Fortuna nelle nostre vite. Come sempre, però, è impossibile conoscere la veri-

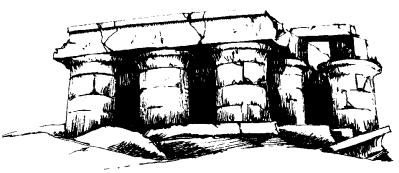
tà...”
Prima che possa lanciarsi in un monologo sulle caratteristiche della poesia epica, tu ti inventi una scusa e ti allontani. Hai già sprecato fin troppo tempo, del resto. Se hai un fischietto trovato nel Tempio di Lhyss, vai al **134**. Altrimenti decidi che è ora di sbrigarsi a raggiungere il villaggio di Keladon: vai al **165**.

301

Una freccia ti si pianta nel petto. Fortunatamente l’armatura assorbe gran parte dell’impatto, ma la punta della freccia affonda nella carne: perdi 2 punti di Resistenza. Con un grugnito te la strappi via e corri verso di loro, spada in pugno. Imprecando, i pirati gettano gli archi e sfoderano le sciabole. Vai al **381**.

302

Ti trovi sui bastioni di Fort Bloodrise. Il sole starà nel cielo ancora per un’oretta prima di tramontare, e i suoi raggi obliqui inondano la torre orientale, davanti a te, di uno sfolgorante bagliore ambrato. La luce del sole impedisce ai non morti più potenti di venire in questo posto. Riduci di 1 il tuo punteggio di *Allarme*, e vai al **124**.



303

L'altare è un blocco di pietra nera ammantato di velluto rosso, lacero e consunto. Su di esso sono appoggiati un portapergamene, un fischietto d'oro decorato e una pozione indicata come "Elisir di Lhyss". Puoi prendere uno di questi oggetti (vai al **334**) o lasciare il tempio senza prendere nulla (vai al **382**).

304

La lancia d'avorio sfreccia nell'aria e va a piantarsi nella gola del traditore. Il suo grido di disappunto si perde nel silenzio. Purtroppo, mentre cade in avanti, la sua mano è già sul grilletto della ballista. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **319**. Se sei sfortunato, vai al **344**.

305

Lo sciamano esala l'ultimo respiro. La sua asta cade rumorosamente al suolo, ma ti sta ancora succhiando forza vitale! Vuoi andartene immediatamente (vai al **356**) o resti e riporti l'altare della Regina Bianca alla sua condizione originale (vai al **78**)?

306

Hai eliminato la pattuglia senza fare troppo rumore. Vai al **324**.

307

Gli consegni l'amuleto: cancellalo dal Foglio d'Avventura. "Grazie mille," mormora educatamente, e ti porge la pozione. "Bevila subito," ti consiglia. Lo fai, e immediatamente ti senti più determinato, in grado di affrontare qualsiasi orrore. Prendi nota: nelle prossime due *Prove di Coraggio* che ti troverai ad affrontare, avrai automaticamente successo senza dover tirare i dadi (tuttavia, il tuo punteggio di Coraggio non aumenterà).

L'alchimista ti augura una buona giornata, e tu torni all'aperto e lasci Benari. Vai al **116**.

308

L'Elisir è una Pozione di Guarigione: puoi recuperare fino a 6 punti di Resistenza. Torna al paragrafo che hai segnato.

309

Riesci a resistere agli effetti dell'ipnosi, e Lady Lotmora strilla di rabbia. Insieme ai suoi sottoposti si lancia all'attacco, denudando le zanne, le mani terminanti in neri artigli pronte a dilaniarti. Con orrore vedi che Kandogor corre verso la Vampira: tenti di lanciargli un avvertimento, ma Lady Lotmora non gli fa nulla. Piuttosto, Kandogor si volta con un ghigno beffardo: "Idiota, io ho giurato i miei servigi a Mortis! Tu e la tua stupida amichetta Elfa siete condannati!"
Lady Lotmora fa un sorriso malvagio. "Grazie, Kandogor, sei stato bravo," dice. Lentamente il gruppo avanza

verso di voi. Elindora affronterà due dei Vampiri; tu devi combattere Lady Lotmora, Kandogor e gli altri due. Ti attaccano tutti insieme.

Primo VAMPIRO	Abilità 7	Resistenza 9
Secondo VAMPIRO	Abilità 6	Resistenza 8
LADY LOTMORA	Abilità 11	Resistenza 18
KANDOGOR	Abilità 7	Resistenza 7

Ricorda che se possiedi la Lancia di Qadarnai, essa infliggerà danno doppio contro i Vampiri (ma non contro Kandogor). Ogni volta che Lotmora ti colpisce, tira ancora un dado: se fai 1 o 2, le sue zanne ti affondano nella pelle e perdi 1 punto di Abilità (recupererai l'Abilità perduta se vinci la battaglia). Se riduci la Resistenza di Kandogor a 3 o meno, lui smetterà di combattere e resterà a guardare, come è logico aspettarsi da un irrimediabile codardo come lui. Se riesci a sconfiggerli tutti, vai al **257**.

310

Accendi un fuoco nella graticola, e poco dopo il fumo sale lungo il camino. Ti metti giù per dormire, e stai per prender sonno quando vieni svegliato da un forte rumore. Senza preavviso, la porta e metà della parete vengono ridotte in frantumi, e un'orribile creatura si muove pesantemente verso di te. Assomiglia a un teschio gigante assiso su una miriade di gambe da insetto, fatte però non di chitina, ma di osso. Lunghe lingue sinuose, simili a tentacoli raspano e si contorcono nella bocca ghignante, protesi verso di te nel tentativo di afferrarti e portarti in quelle fauci che schioccano senza sosta. Ri-

conosci il leggendario Aracnocranio, una creatura che vive nelle Lande dei Morti e appare su Titan solo se evocata da un negromante malvagio e potente come Mortis. Devi difenderti. Se sei stato a Benari e hai parlato con Morlak, il capovillaggio, vai al **50**. Altrimenti vai al **115**.

311

Se hai già esplorato il municipio, il tempio e le case grandi, vai al **391**. Se non hai visitato tutti e tre i luoghi, vai al **383**.

312

Riesci a resistere alla tremenda paura che minaccia di sopraffare la tua mente. Spalanchi le porte e lasci che la luce entri nella tomba. All'interno vedi una semplice stanza quadrata, con le pareti adorne di simboli degli Dei del Bene. Al centro c'è un grande sarcofago nero; il pesante coperchio di pietra è stato spezzato, e i frammenti sono sparsi tutt'attorno. Ai piedi del sarcofago, accasciato su un fianco, giace il cadavere di un uomo, chiaramente un avventuriero. A quanto puoi vedere dev'essere morto circa tre settimane fa; il volto è congelato in una spaventosa, ghignante maschera d'orrore, e nella mano destra stringe ancora una vecchia spada. Nell'altra mano regge una lancia d'avorio ornata di rune. Oltrepassi il corpo e guardi dentro il sarcofago, dove dovrebbero giustamente giacere le spoglie di Mortis. Ma all'interno ci sono soltanto catene spezzate, i cui

anelli sembrano esser stati strappati con violenza. A quanto pare il ladruncolo ha trovato, in *questa* tomba, ben di più di quanto cercava. Vuoi esaminare il contenuto della tomba vai al (**372**) o prendi la lancia dalla mano del morto (vai al **272**)?

313

Mentre ripercorri i tuoi passi vedi una pattuglia di guardie scheletriche all'ingresso della fortezza interna. Ti ritiri nell'ombra prima di essere visto, e rimani a osservare che cosa faranno gli scheletri. Esitano sulla soglia per un attimo, come riluttanti ad avventurarsi alla luce del sole. Poi, con uno sferragliare di armi e armature antiche, sfilano all'esterno e la grande porta si richiude cigolando alle loro spalle. Questo ti rincuora, perché sai che la ricerca degli intrusi dev'essere più attiva all'esterno: hai già oltrepassato la prima linea di difesa del nemico. Guadagni 1 punto di Fortuna e di Coraggio, e puoi ridurre di 2 punti il tuo punteggio di *Allarme*. Da qui l'unica via che non ha ancora esplorato è una porta nel muro a destra del portico. Vai al **230**.

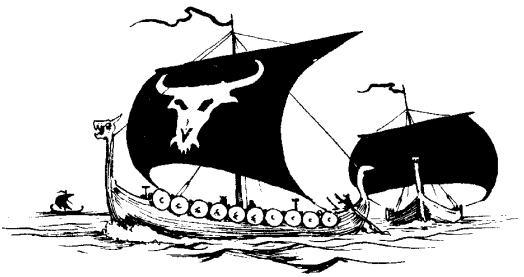
314

Raggiungere la stiva dove vengono tenuti i prigionieri non è un problema. Ci arrivi mentre gli abitanti del villaggio vengono incatenati, per mano di tre pirati, su basse panche accanto ai remi. Estrai l'arma, cogliendo i pirati totalmente di sorpresa. Riesci a farne fuori due, ma non prima che il terzo sia riuscito a correre sul ponte e a dare l'allarme. Gli corri dietro, ma ti trovi davanti

l'intera ciurma. Ormai non puoi far altro che cercare di squagliartela: balzi fuori bordo e nuoti verso riva. Mentre corri sulla spiaggia hai ancora alle calcagna diversi pirati, alcuni dei quali armati di arco. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **90**. Se sei sfortunato, vai al **59**.

315

Avanzi nello spazio oltre la porta e ti ritrovi in un vestibolo tappezzato di ammuffiti drappi neri. Una doppia porta conduce a un'altra stanza. Quando i tuoi occhi si abituano alla luce vedi che un emblema minaccioso è stato inciso, come una macchia di sangue, sulle porte: è il profilo di un teschio cornuto. Se vuoi fuggire giù per le scale e uscire di nuovo dal castello, vai al **396**. Se hai il coraggio di spalancare le porte, vai al **378**.



316

Il Golem barcolla e cade sulla sabbia con uno schianto che fa tremare la terra. Lo hai sconfitto... Poi sei di nuovo sull'Isola di Stayng. Accanto a te il pinnacolo non è più altro che un cumulo di macerie. Di colpo, e

senza alcun preavviso, una nube di energia blu si solleva dalle rovine e si inarca verso di te. Prima che tu possa fare qualcosa vieni sommerso da un'elettrizzante aura di energia. Per un attimo provi un'autentica agonia... e poi il dolore scompare, lasciandoti più forte e potente di prima. Lhyss, la Dea della Fortuna, ti ha sorriso. Aggiungi 3 punti alla tua Fortuna attuale e *Iniziale*, 1 punto all'Abilità e 4 alla Resistenza. Decidi di proseguire il viaggio verso Keladon. Vai al **165**.

317

La ballista è progettata per essere manovrata da più persone contemporaneamente, e sai che da solo Kandogor non riuscirà a usarla facilmente. Nel tempo che impiegherai a raggiungere la torre di guardia riuscirà a sparare un solo colpo. Se corri dritto avanti, vai al **155**. Se decidi di avanzare a zigzag, vai al **180**.

318

Ti acquatti dietro alcune giare nell'angolo della stanza, e aspetti che le acque si calmino un poco. Riduci di 2 il tuo punteggio di *Allarme*. Adesso apri la porta di destra (vai al **199**) o prosegui diritto (vai al **140**)?

319

Kandogor si accascia proprio sul meccanismo, impedendo il rilascio del proiettile. Tiri un sospiro di sollievo e sali sul tetto della torre di guardia per riprenderti la lancia. Neanche adesso sei ben sicuro se sia stata la for-

tuna o la magia a guidare la tua mano, ma ti rincuora essere sfuggito al destino che Kandogor aveva in serbo per te. Nella fortezza ti attendono molti altri pericoli, ma per adesso guadagni 1 punto di Fortuna. Vai al **246**.

320

"Secondo la leggenda," dice Garond, "l'Incanto veniva insegnato a certe donne sagge dell'antichità dalla loro dea, la Regina Bianca, una divinità del soccorso e del sollievo che gli Elfi venerano con un altro nome. L'Incanto funziona su qualsiasi cosa morta, come ossa o carne senza vita, trasformandola istantaneamente in polvere. Come ricorderai, nella ballata i seguaci della Regina Bianca lo usarono per distruggere gli spadaccini scheletrici che Mortis mandò ad assassinare Qadarnai nella sua tenda la notte che precedette la battaglia." Gli chiedi se conosce l'Incanto, ma lui ti spiega che non è così. "L'unica persona che potrebbe conoscerlo è Lady Iola, la madre di Braxis. Ella venera la Regina Bianca, e avendola conosciuta posso testimoniare la sua santità.

Ma ora che Fort Bloodrise è caduto nelle mani di Mortis, è probabile che Lady Iola e suo figlio siano stati uccisi," aggiunge tristemente.
Stai per fargli un'altra domanda, ma lui ti interrompe: "Adesso devo prendere congedo, perché cantando mi è venuta molta sete, e ho tutte le intenzioni di approfittare di quel barile di birra! Addio, giovane guerriero; spero che un giorno canterò una canzone in onore dei tuoi trionfi..." E si allontana. Avendo già perso fin troppo tempo, decidi che è ora di partire e di dirigersi verso il villaggio di Keladon. Vai al **165**.

321

Vieni condotto al cospetto di Belar, il capovillaggio. Gli dici che sei in missione per conto di Chaideshu, per scoprire che cosa è accaduto a Braxis e per uccidere Mortis.
Belar è molto colpito. "Da queste parti non ce la siamo passata così male," spiega, "almeno per quanto riguarda Mortis e i suoi Morti Viventi. La sconfitta di Braxis è stata un duro colpo, perché era un signore giusto e leale. Ma le nostre scorte di cibo si stanno esaurendo, perché gli altri villaggi, specialmente quelli più vicini a Fort Bloodrise, sono stati colpiti molto duramente dalle scorribande degli Zombi. Gli scambi si son fatti difficili, e siamo stati costretti a impedire l'accesso ai profughi e a fortificare le difese contro le razzie di Mortis. Qui la gente vive costantemente nella paura. E adesso è arrivato a perseguitarci un altro terrore: c'è un mostro che si è fatto la tana sulle colline e ogni tanto attacca il villaggio, distruggendo case e negozi e portandosi via

le persone per mangiarsele. Questo è un villaggio semplice, non abbiamo eroi. Ma adesso che sei arrivato tu, potresti liberarci da questa cosa! Ti pagheremo bene... non meno di cinquanta Pezzi d'Oro, una somma principesca per gente umile come noi. Ammazza quella bestia per noi!"
Gli chiedi altre informazioni su questa famosa bestia (vai al **361**) o chiedi a Belar se conosce l'ubicazione della tomba di Mortis (vai al **12**)?

322

Lo shock improvviso di trovarsi a tu per tu con uno dei morti viventi è troppo per te. Con uno sforzo sovrumano sfuggi alla presa della creatura e fuggi, e non ti fermi finché non hai ripreso il controllo di te stesso... dopo aver messo un bel po' di strada tra te e quella mostruosità. Niente al mondo ti convincerà a tornare laggiù. Puoi fuggire in direzione di Borgos (vai all'**85**) o del villaggio di Benari (vai al **223**).

323

Reggendo in alto la torcia ti avvii lungo il tunnel di mezzo. È stato scavato nella solida roccia con picconi e scalpelli, e sembra una vecchia galleria mineraria. Segui una serie di passaggi tortuosi, che però non sembrano portare da nessuna parte. Cerchi di tornare sui tuoi passi, ma in breve ti ritrovi completamente disperso. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **260**. Se sei sfortunato, vai al **295**.

324

Prosegui lungo il corridoio. Poco dopo, sulla sinistra, noti una porta con la scritta "Cappella della Regina Bianca". La Regina Bianca è una dea locale dell'amore e della vita. Vuoi entrare nella cappella (vai al **266**) o prosegui nel corridoio (vai al **31**)?

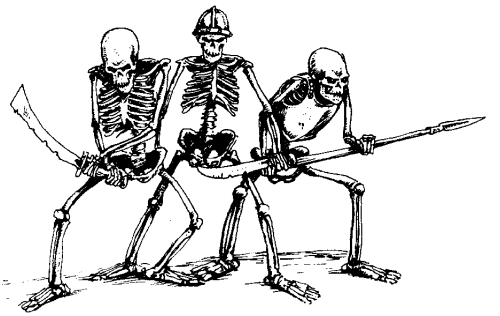
325

Ti avvii lungo la strada che porta al villaggio di Keladon attraversando il Bosco di Shamdabag. Dopo un po' gli alberi della foresta incombono davanti a te; la strada serpeggia tra le robuste querce ancestrali, debolmente illuminata da un sole che fatica a penetrare tra gli spessi rami. Nel tardo pomeriggio ti sei ormai addentrato nel bosco, quando all'improvviso senti dei rumori provenienti dalla tua sinistra. Tra gli alberi riesci appena a vedere una sorta di radura, con al centro un grande falò. Voci e canti ti raggiungono, insieme all'odore di cibo arrostito. Vuoi esplorare la radura (vai al **168**) o prosegui verso Keladon (vai al **165**)?

326

Scagli la lancia verso la figura in fuga. Tira due dadi: se il risultato è superiore alla tua Abilità, lo hai mancato – vai al **296**. Se è inferiore o uguale all'Abilità, la tua mira non fallisce e colpisci in pieno il traditore fuggiasco, uccidendolo all'istante.

Elindora sospira di sollievo. "Adesso capisco perché era tanto ansioso di screditarmi," dice. Quando vai a recuperare la lancia, trovi un mazzo di chiavi di ferro appese alla cintura del traditore morto, e decidi di tenerle (segnale sul Foglio d'Avventura). Adesso vai al **386**.



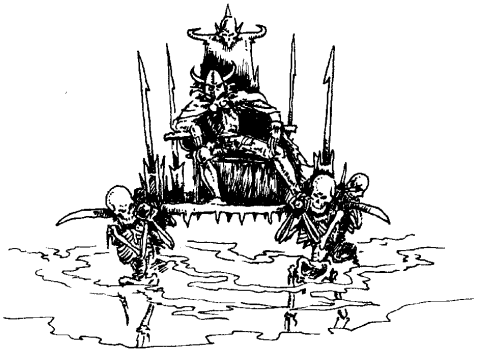
327

Gli parli della tua missione per distruggere Mortis e liberare Braxis, se ne esiste la possibilità. Lui annuisce eccitato. "Ottime notizie," dice. "Sono un veterano della guarnigione di Braxis, e sono ansioso di vendicare il mio signore e di servire il mio paese." Ti guarda intensamente. "Lascia che ti accompagni. Sarò un aiuto insostituibile. Oh, e riguardo allo strano comportamento

delle persone qui dentro... Un gruppo di Vampiri ha preso controllo del cimitero e sta terrorizzando la zona; ma noi dovremmo andare a Fort Bloodrise prima possibile e distruggere Mortis. Fatto quello, tutti i Morti Viventi dell'isola verranno distrutti. Vieni, prendiamo una stanza per la notte; partiremo domani. Insieme riusciremo laddove uno solo verrebbe sconfitto!"
È bello avere un compagno ad aiutarti nella tua solitaria missione. Decidete di condividere la stanza, così uno dei due sarà sempre sveglio nel caso di attacchi notturni da parte dei Vampiri. Vai al **169**.

328

L'eccitazione si placa, e stai cercando di andartene dalla porta posteriore quando il nostromo esclama: "Aspetta un po', tu! Si può sapere chi diavolo sei?" I pirati si voltano a guardare la scena. "Io questo qui non l'ho mai visto," dice uno. "Prendetelo, ragazzi!" urla un altro, e un gruppetto si lancia su di te, sfoderando le sciabole. Vai al **297**.



329

Ti sistemi e accendi un focherello, a qualche centinaio di metri dalla città di Borgos. Fortunatamente la notte trascorre indisturbata, e all'alba ti svegli rinfrancato e pronto ad affrontare le prove che ti attendono alla fortezza. Ti incammini sulle colline, diretto al castello. Vai al **2**.

330

Il corridoio procede per un breve tratto, per poi aprirsi sulla scalinata della torre orientale. Una scala a chiocciola conduce sia in alto che in basso. Accanto ad essa c'è una guardia Zombi: essa volta la faccia morta e butterata verso di te, e gli occhi da pesce morto brillano minacciosi alla luce della torcia. Con orrore riconosci un tuo vecchi amico e veterano della Legione della Tigre Bianca, Davmori, che si era arruolato tra le guardie di confine per vivere una vita tranquilla. Barcolla verso di te, lancia in pugno. Dev'essere stato ucciso da un colpo al corpo prima di essere resuscitato come morto vivente, perché sul petto ha uno squarcio orribile. Vieni assalito da un fetore nauseabondo, che ti fa venire i conati di vomito. Lo chiami per nome, ma l'intelligenza ha abbandonato questo essere privo di mente. Orrore e disgusto ti scorrono come fuoco nelle vene. Fai una *Prova di Coraggio*. Se fallisci, gridi dall'orrore e devi aumentare di 2 il tuo punteggio di *Allarme*. Se hai successo, riesci a tenere a freno la paura. In ogni caso devi combattere il tuo vecchio amico Davmori.

DAVMORI IL NON MORTO Abilità 7 Resistenza 8

Se vinci, vai al **290**.

331

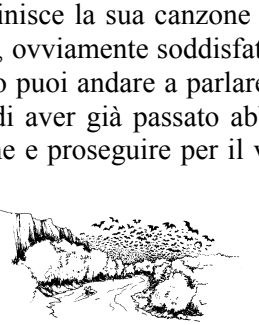
Non scopri niente d'interessante finché non arrivi alla porta di una cantina, apparentemente sbarrata dall'interno. È di costruzione leggera, e se volessi potresti abbatterla facilmente. Se vuoi entrare nella cantina, vai al **371**. Se vuoi esplorare il piano superiore, vai al **191**. In alternativa puoi lasciare l'edificio e cercare altrove. Puoi entrare nel bungalow (vai al **71**) o nelle stalle (vai al **291**), se non li hai già visitati. Se decidi di lasciar perdere le case, puoi perlustrare il tempio (vai al **171**) o il municipio (vai al **131**); oppure puoi lasciare il villaggio e dirigerti alla baia dove dovrebbero esserci le barche da pesca (vai al **311**).

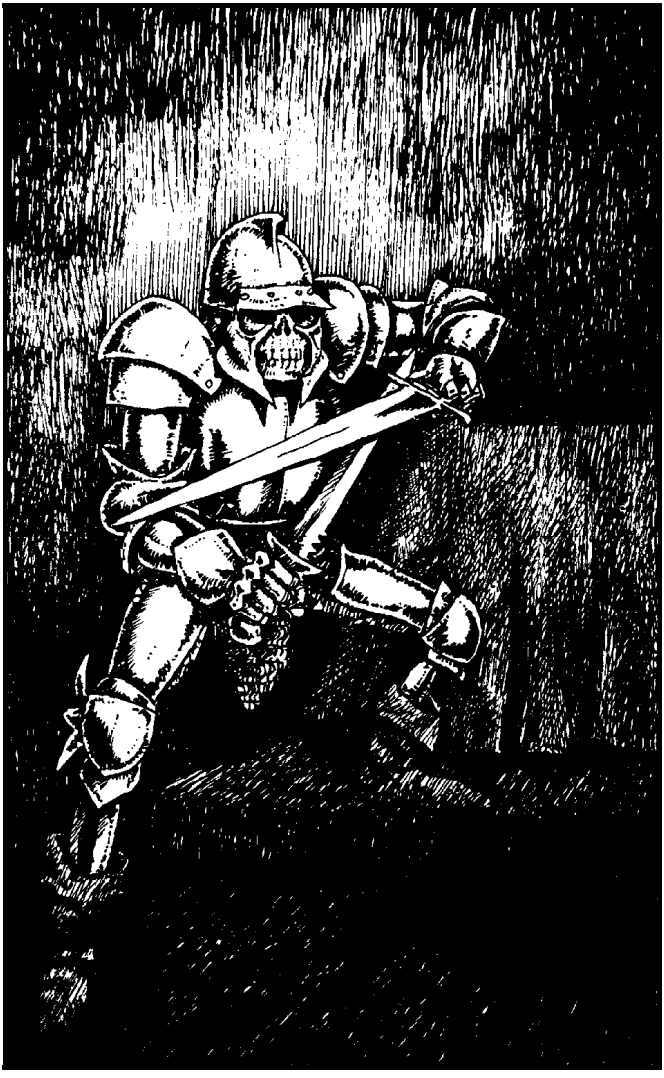
332

Rifiuti il tuo aiuto, dichiarando che la tua missione è più importante di una gita di piacere sulle colline. Gli abitanti del villaggio decidono che sei un codardo, e al tuo passaggio ti fissano e sputano. L'atmosfera si è fatta pesante: quando chiedi della tomba di Mortis, che si trova in questa zona, vieni accolto da un silenzio di pietra. Non hai altra scelta che andartene. Andrai quindi a sud, tornando verso Porto Limo (vai al **3**), o cerchi di trovare la tomba di Mortis da solo e parti per le colline (vai al **112**)?

Il menestrello si presenta e si lancia in una lunga introduzione su ciò che canterà questa sera. Apre con qualche ballata, e poi recita un poema epico sugli antichi eroi. È tutto molto divertente, ma di ben scarso interesse per te. Proprio quando stai per andartene lui attacca una canzone che immediatamente cattura e avvince la tua attenzione. Anche il resto del pubblico sembra particolarmente interessato a questa canzone, che Garond chiama "La Ballata di Mortis e Qadarnai". È la storia del grande guerriero Qadarnai, chiamato "la Lancia del Sole", che sconfisse Mortis nella sua precedente incarnazione. Alcune parti della ballata sono particolarmente intriganti: Garond narra di un incantesimo, noto a certe donne sagge, che scioglie la magia con cui Mortis resuscitava le sue armate dalla morte. Nella sua canzone Garond racconta anche di come Qadarnai usò la sua lancia d'avorio per annientare il negromante. In un interludio mitico che tratta degli dèi, spettatori della battaglia, viene anche menzionato qualcosa chiamato il Dito di Lhyss; Lhyss è la Dea della Fortuna, che sovente intercedeva in favore di Qadarnai.

Quando Garond finisce la sua canzone la folla applaude, e lui s'inchina, ovviamente soddisfatto della propria esibizione. Adesso puoi andare a parlare con lui (vai al **127**) o, se pensi di aver già passato abbastanza tempo qui, puoi andartene e proseguire per il villaggio di Keladon (vai al **165**).





334

Stai per prendere uno degli oggetti quando vieni distratto da un'anomalia nell'aria. Sollevando lo sguardo vedi un opaco gas violetto che turbina e si compatta in una forma umana sotto i tuoi occhi. Qualche secondo più tardi un'alta creatura sta dove poco prima non c'era che il nulla: è coperta dalla testa ai piedi in un'armatura di metallo scarlatto, dallo stile antico ma nient'affatto arrugginita. Due punte di spillo di luce color rubino brillano dietro la visiera dell'elmo. Da dentro risuona una voce profonda: "Sono il Guardiano del Tempio. I Doni di Lhyss non si ottengono così facilmente, avventuriero mortale. Prima dovrai sconfiggermi!" La sua vuota risata riecheggia nella stanza mente brandisce le sue armi: due spade lunghe e sottili, una in ciascuna mano. Devi combattere.

GUARDIANO DEL TEMPIO Abilità 9 Resistenza 10

Ogni volta che riesci a ferire il Guardiano, tira un dado. Se fai 1-4, il tuo colpo viene leggermente deviato da un evento ridicolmente sfortunato, e devi sottrarre 1 punto dal danno che infliggi. Se fai 5 o 6, il tuo attacco è reso più efficace da un altrettanto assurdo colpo di fortuna: aggiungi 1 punto al danno inflitto. Se vinci, vai al **368**.

335

Per lo più trovi solo ceneri, che non rivelano nulla di interessante. Ma tra le macerie di un edificio trovi una botola infissa nel terreno. La apri e scendi di sotto (vai all'**80**) o decidi di lasciare il villaggio (vai al **116**)?

336

"Non toccare la grata," ansima Braxis. "Mortis l'ha sigillata con la sua mano guantata di nero, e non c'è dubbio che uno stregone come lui verrà a sapere se qualcuno l'ha disturbata. Se la tua missione avrà successo potrai tornare a prendermi più tardi."

A malincuore, devi ammettere che ha ragione. "Sopporta questa umiliazione per qualche ora ancora, castellano," mormori girandoti per andartene. "Al calar della notte, se gli dèi ci sorridono, Lord Mortis sarà morto di nuovo." Vai al **146**.

337

Facendoti strada attraverso la città, raggiungi infine un cortile aperto con un pozzo nel mezzo. Adesso il rumore schioccante è molto più vicino, proprio dietro l'angolo del prossimo edificio, a quanto pare. Ti nascondi nel pozzo (vai al **265**) o ti dirigi verso il rumore (vai al **389**)?

338

Per un attimo sei colto dal panico: non riesci a ricordare le parole! Poi ti ritornano in mente, e le reciti con spirito incredibilmente calmo. Immediatamente uno scricchiolio si alza dalla diga di ossa: ti ricorda il suono di uno stagno ghiacciato che si scioglie al sole del mattino. L'intera struttura ondeggia in modo allarmante: devi metterti in salvo saltando su uno sperone di roccia, proprio mentre la diga cede e un torrente d'acqua si solleva verso la fortezza. Lo stesso Lord Mortis ne viene

sommerso, e quasi subito perdi di vista i suoi arti che si agitano in mezzo ai detriti di ossa e sudari che vengono spazzati giù dalle colline.
Torni alla fortezza, e all'esterno trovi il castellano e sua madre, sani e salvi. "Sono riuscita a liberare mio figlio mentre l'attenzione del maligno era rivolta altrove," spiega lei.
Tu volgi lo sguardo al castello, ora nuovamente circondato da un fossato d'acqua fresca che le truppe di Mortis non possono attraversare. Se ne stanno ammassati sulle mura, le facce cieche che cercano disperatamente una traccia del loro signore perduto. Poi un terribile gemito soffocato si alza nella notte da mille gole non morte, e tu vedi il bagliore delle torce. D'un tratto, dai lati della grande torre orientale si alzano scintille. "Stanno appiccando il fuoco alla fortezza!" esclami. "Ma perché?"
"Forse preferiscono essere distrutti, piuttosto che rimanere come sono adesso," mormora il castellano. "Chi non lo farebbe?"
Restate a vegliare tutta la notte mentre una grande conflagrazione si spande per il castello, proiettando una calda luce rossa che si spande come sangue versato sulle colline. Al mattino tutto ciò che rimane di Fort Bloodrise è il vuoto guscio fumante delle mura. E poi assisti a una visione miracolosa: uno stormo di uccelli bianchi, forse anche più di mille, si alza in volo dalle rovine verso il cielo argenteo del mattino.
"Sono le anime di coloro che Mortis aveva resuscitato," dice Lady Iola. "Grazie alla Dea, la sua distruzione le ha finalmente liberate."
Vai al **400**.

339

Lasci la locanda proprio al calar della notte; la sua luce proietta un pallore spettrale sul cimitero. Riccioli di nebbia avviluppano le tombe; senti chiurlare una civetta, e un fruscio come di ali di pipistrello disturba le tenebre vicine. Ti stai voltando in direzione della strada quando di colpo ti ritrovi faccia a faccia con una donna di grande bellezza che ti si para davanti, la pelle pallida come la luna. Ma ciò che ti sconvolge di lei è che i suoi occhi sono sfere gemelle di incubo, e quando sorride vedi zanne scintillare nella debole luce. Alle tue spalle, numerose altre figure si avvicinano per ucciderti. È il tuo ultimo ricordo; la tua avventura finisce qui.

340

Ti dice che, secondo la leggenda, l'Incanto è una potente magia usata dalle sacerdotesse della Regina Bianca, la dea della guarigione che gli Elfi dei Boschi venerano sotto un altro nome. Questo Incanto funziona contro ogni cosa morta, come le ossa o la carne senza vita, trasformandola istantaneamente in polvere. "Le seguaci della Regina Bianca lo usarono in tempi remoti," aggiunge, "per sciogliere la negromanzia che anima i Morti Viventi, donando loro un immediato eterno riposo, perché l'inferno crepuscolare della Non-morte è aborrito da quella dolcissima dea." Gli chiedi se conosce l'Incanto, ma lui ammette che non è così. "La sola persona che potrebbe conoscerlo è Lady Iola, la madre di Braxis. Ella venera la dea; avendola conosciuta, posso testimoniare la sua santità. Ma poiché Fort Bloodrise è caduto nelle mani di Mortis, è probabile che Lady Iola

e suo figlio siano stati uccisi," aggiunge tristemente. Stai per fargli un'altra domanda, ma lui dice, "Adesso devo prendere congedo, perché ho un impegno urgente con degli amici allegri, un otre di vino e una partita a dadi! Addio, giovane guerriero."
E si allontana. Possiedi un fischietto trovato nel Tempio di Lhyss? Se sì, vai al **134**. Altrimenti puoi proseguire il tuo cammino verso Keladon: vai al **165**.

341

Incredibilmente riesci a raggiungerli senza farti colpire. Imprecando, gettano a terra gli archi e sfoderano le sciabole. Vai al **381**.

342

L'Aracnocranio è colto completamente di sorpresa. Nota che vincerai automaticamente i primi due scontri del combattimento contro di lui. Innanzitutto, però, se sei stato a Benari e hai parlato col capovillaggio Morlak, vai al **50**. Se non l'hai fatto, vai al **115**.

343

Provi il chiavistello e scopri che la porta è fermamente sbarrata. Se hai una chiave di ferro (una sola o un mazzo), vai al **264**. Se non ce l'hai non puoi aprire la porta, e devi invece salire le scale: vai al **163**.

344

La ballista si sposta di lato mentre il traditore si accascia, ma lui riesce ancora a sbloccarla con le sue ultime forze. Cerchi di balzare di lato, ma sei troppo lento: il dardo ti colpisce alla spalla, aprendoti una profonda ferita anche se l'urto è stato superficiale. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sopravvivi, arranchi verso il tetto della torre di guardia e recuperi la tua lancia. Vai al **246**.

345

Prendi la scatoletta e la apri. Immediatamente ti esplode in faccia. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, Jarmesh ridacchia trionfante e ti attacca nuovamente con la spada.

CAPITANO JARMESH Abilità 8 Resistenza 4

Se lo ferisci di nuovo, vai al **125**.

346

Prendi la puffapalla dallo zaino. "Hah!" ridacchia lo spregevole Kandogor. "E pensi che quella *cosa* ti salverà?" Ma la sua risata sarcastica muta in un gemito d'allarme quando scagli la puffapalla al suolo ed essa rilascia immediatamente una nube di "fumo" violaceo (in realtà si tratta di migliaia di minuscole spore) che ti offre una copertura mentre corri dentro la torre di guardia. Cancella la puffapalla dal Foglio d'Avventura e vai al **366**.

347

Baracas ti fa perdere conoscenza. Quando rinvieni ti ritrovi incatenato a un remo: sei uno schiavo su una nave pirata. Non potrai fuggire per molti anni, se mai ci riuscirai. Hai fallito la tua missione, e la tua avventura termina qui.

348

Chiedi ad alta voce che Jervas e sua moglie Mrynie si facciano avanti. Lo fanno, e dici loro che il figlio è al sicuro nella cantina della loro casa. La notizia li riempie di gioia, e non sanno come ringraziarti. "Ecco, prendi questo," dice Jervas. "È un vecchio cimelio di famiglia, la sola cosa di valore che possiamo darti." Ti porge un rubino incastonato in oro su una catenina. È l'Amuleto delle Età: segnalo sul Foglio d'Avventura. Vai al **398**.

349

Prima che tu possa raggiungerla la seconda guardia Zombi scappa, senza dubbio per fare rapporto ai suoi superiori. Aumenta di 3 il tuo punteggio di *Allarme*. Vai al **324**.

350

Il resto della notte trascorre senza incidenti, e tu riesci a dormire bene. Il mattino dopo sei pronto ad affrontare la fortezza. Segui la strada che costeggia il Fiume Scort sulle colline, finché non giungi in vista del forte. Vai al **2**.

351

Anche l'ultimo pirata cade morto. Addosso ai corpi trovi un bottino di 7 Pezzi d'Oro. Adesso puoi esplorare il bungalow (vai al **71**) o le stalle (vai al **291**), se non l'hai già fatto. In alternativa puoi perlustrare il tempio (vai al **171**) o il municipio (vai al **131**), oppure puoi lasciare il villaggio e dirigerti alla baia dove dovrebbero esserci le barche da pesca (vai al **311**).

352

Khiro ti guida su un terreno accidentato e poi lungo una tortuosa mulattiera, che da solo non avresti mai trovato. Alla fine ti trovi davanti ad una doppia porta incassata in una larga parete di roccia. Le porte sono nere come la notte, e le adorna un grande teschio, impresso in argento nel legno. Ti volti per ringraziare Khiro di averti guidato fin qui, ma lui se l'è già squagliata. Rapido, controlli il tuo portamonete: c'è ancora, con tuo grande sollievo. Ti accosti alle porte. Sull'architrave che sovrasta il portale si leggono queste parole:

Qui giacciono le spoglie del negromante Mortis, ucciso in battaglia dalla fulgida lancia dell'eroe Qadarnai. Tre volte sia maledetto Mortis per le sue nefandezze. Possa egli restare qui per l'eternità.

Noti che una delle porte è leggermente aperta. Tracce leggere segnano ancora il passaggio di una persona, o di un gruppo di persone. Coi nervi saldi entri nelle tenebre al di là della porta. Vai al **212**.

353

Attraversato senza incidenti il Bosco di Shamdabag, ti incammini nell'aperta campagna, evitando la locanda, finché non raggiungi la strada che porta verso est. Vai al **46**.

354

Indossi in tutta fretta gli abiti di Jarmesh, e sei così in grado di attraversare il ponte senza che nessuno ti fermi. C'è un solo pirata a guardia dei prigionieri, tutti incatenati ai remi. È cosa facile coglierlo di sorpresa, e poco dopo si ritrova legato e privo di sensi. I prigionieri quasi non credono ai loro occhi: finalmente hanno motivo di sperare. Tuttavia non avete molto tempo prima che qualcuno venga a controllarli. Usi le chiavi del capitano per liberare tutti subito (vai al **114**) o ne liberi uno e vai con lui a prendere delle armi nella santabarbara (vai al **79**)?

355

Anche se la battaglia si è svolta in un silenzio irreale, senza il consueto scambio di ingiurie e grida di guerra, esiste comunque la possibilità che il cozzo delle armi sia arrivato in cima alle scale. Tira un dado due volte e sottrai il secondo numero dal primo. Se il totale è maggiore di zero, aggiungilo al tuo punteggio di *Allarme*. Adesso puoi salire le scale (vai al **163**) o scendere verso la porta sbarrata che hai notato prima (vai al **343**).

356

Corri all'aperto prima di subire altri danni. Ora puoi esaminare le case più grandi del villaggio (vai al **51**), se ancora non l'hai fatto. In alternativa puoi perlustrare il municipio (vai al **131**) o lasciare il villaggio e andare alla baia dove dovrebbero esserci le barche da pesca (vai al **311**).

357

Terrorizzato, in preda al panico, ripercorri come un razzo il sentiero che sale verso Borgos. Rientri in città, dove riesci a riprendere il controllo di te stesso. Vai al **30**.

358

Sali sulle colline che sovrastano Fort Bloodrise, guidato dal canale fangoso che c'è adesso al posto del torrente che alimentava il fossato. I moscerini sciamano nell'ultimo tepore del sole morente; cullato dal frinire delle cicale e dalle grida dei gabbiani nel cielo, potresti quasi scordare gli orrori di queste ultime ore. Poi giungi in vista dello spettacolo più cruento di tutti, e il tuo sangue si rapprende come gelido mercurio. Davanti a te, ostacolo al deflusso del torrente, c'è una diga fatta interamente di ossa umane: teschi, spine dorsali, pelvi, gabbie toraciche e ossa che appartenevano a gambe e braccia, ammassate insieme in un cumulo orrendo, macabro. Gli spazi tra un osso e l'altro sono riempiti da terra di sepoltura e sudari decomposti. L'acqua, resa nera e infetta al suo passaggio, sgocciola lentamente

attraverso questa muraglia da incubo.
Cominci a scalare la diga, indifferente alle aguzze spicole d'osso che ti si piantano nelle mani. Tutto ciò a cui puoi pensare è che devi trovare un modo per abbattere la diga, liberare l'acqua intrappolata così che possa nuovamente fluire pulita nel fossato attorno alla fortezza. Poi scorgi un'alta figura vestita d'argento opaco uscire a cavallo dal castello, in sella a un pallido destriero. Porta in resta una lancia di nero legno avvizzito, e sventola il vessillo col simbolo della pestilenza. È Lord Mortis in persona! Si è avventurato all'esterno prima del tramonto; dunque devi rappresentare una seria minaccia per lui. Una falange di lancieri scheletrici marcia alle sue spalle, ma ai cancelli del castello esitano e sembrano timorosi di avventurarsi oltre. Mortis volta lo sguardo e attesta la loro codardia con un ringhio gutturale che rimbomba sulle colline come un tuono. Il tuo cuore trema al pensiero che un suono simile possa uscire da una gola umana. Vai al **250**.

359

Esplori l'area sudoccidentale del cimitero, ma anche stavolta senza risultato. Il tempo scivola via: è già tardo pomeriggio. Adesso Elindora è visibilmente agitata. "Dobbiamo trovarli oggi. Stanotte saranno all'erta, e ci verranno a cercare. Non possiamo aspettare un altro giorno!" Vuoi esplorare l'angolo di nordest (vai al **60**) o quello di sudest (vai al **170**)?

360

L'oste sbianca in volto. "Per protezione", sussurra prima di correre in cucina, chiaramente terrorizzato. Adesso puoi parlare coi contadini (vai al **135**) o col mercante (vai al **64**). Se non vuoi più parlare con nessuno, vai al **273**.

361

"Nessuno è riuscito a vederla chiaramente," balbetta Belar. "Assomiglia a un rospo, ma è peloso. Quello che sappiamo per certo è che ha una coda potente che usa per abbattere i muri. È per questo che lo chiamiamo il Demolitore. Ti prego, accetta la missione." Se accetti, vai al **52**. Se rifiuti, vai al **332**.

362

Sali la scala a chiocciola finché non raggiungi un pianerottolo. Sulla parete di fronte vedi una porticina stretta, che probabilmente esce sui bastioni. Se vuoi aprirla, vai al **302**. Altrimenti puoi continuare a salire in cima alla torre (vai all'**83**).

363

Il sole scompare, e la notte nera reclama per sé il cimitero. I Vampiri superstiti ululano esultanti, e sembrano quasi crescere in statura e potere sotto i tuoi occhi: perfino le loro ferite sembrano richiudersi. Senti Elindora imprecare. Continua a combattere, ma aggiungi 5 punti di Resistenza e 2 di Abilità ad ogni Vampiro. Vai

all'ultimo capoverso del **120** e porta a termine lo scontro.

364

Prima che tu possa liberarti dalla stretta del Figuro Mannaro, le Vampire ti scivolano alle spalle. Senti dita flessuose e bianchissime toccarti la spalla; in quell'istante, è come se le tue vene fossero svuotate del sangue e riempite di nuovo con acqua ghiacciata. Scacciando lo smanioso Figuro con gli sguardi luminosi, le donne ti voltano e calano le labbra color rubino sulla tua carne tiepida. Il loro è un bacio che condanna i mortali ad un inferno senza vita, e non sei in grado di resistervi. Da ora in poi vagherai nelle sale di Mortis come un verme delle tombe, timoroso della luce, esultando debolmente nel male senz'anima del tuo oscuro signore. La tua avventura è finita.

365

Rapido ed efficiente elimini i tre Zombi, ma non senza fare rumore. Aumenta di 1 il tuo punteggio di *Allarme*. Un'ispezione accurata della stanza non rivela nulla d'interessante, ma uno degli Zombi ha addosso un borsello. Dentro ci sono 10 Pezzi d'Oro e una chiave di ferro (segnali sul Foglio d'Avventura). Lasci la stanza e segui il corridoio nei meandri della fortezza. Vai al **140**.

366

Kandogor ti aspetta con la spada sguainata mentre sali i

gradini della torre di guardia. Lancia un grido di rabbia frustrata quando pari il suo primo colpo. Dallo sguardo dei tuoi occhi capisce che i suoi giorni stanno per finire.

KANDOGOR Abilità 8 Resistenza 8

Se lo sconfiggi, vai al **246**.

367

Per un attimo ti guarda con sospetto... e poi sembra accettare la tua storia. "Buona fortuna, allora," ti augura prima di andarsene.

Ti ritiri nella tua stanza e ti prepari per dormire. Noti che la finestra è sprangata e circondata da una ghirlanda di fiori d'aglio selvatico; lo stesso vale per la porta, fuori e dentro. Perplesso, ti corichi. Stai per addormentarti quando un suono da dietro la porta ti mette in allarme. Balzi in piedi ed estrai la spada proprio mentre la porta si apre lentamente a rivelare la figura ammantata di nero, che sussulta sorpresa al vederti vigile e in attesa. Attacchi immediatamente (vai al **229**) o aspetti qualche secondo per vedere che succede (vai al **395**)?

368

Il tuo ultimo colpo sembra falciare l'aria mentre il Guardiano del Tempio scompare nel nulla. Prendi il Fischietto d'Oro dall'altare (annotalo sul Foglio d'Avventura). La pergamena dice: "Usa il fischietto al Dito di Lhyss per ottenere un grande potere." Puoi anche prendere l'Elisir di Lhyss. Quando vorrai bere la pozione, prendi nota del paragrafo in cui ti trovi e vai al

35. Quando hai finito, torna al paragrafo che hai annotato e continua a leggere. Trovi anche un borsello contenente 25 Pezzi d'Oro.
Vai al **382** per lasciare il tempio. Se vuoi usare l'Anello del Contatto e chiedere al Generale Chaideshu se sa qualcosa sul Dito di Lhyss, vai al **96**.

369

Ad un esame più attento i corpi si rivelano quelli di Zombi o Scheletri distrutti, seguaci di Mortis: per lo meno gli abitanti di Benari hanno opposto resistenza. Probabilmente ora anche loro sono Zombi al servizio di Mortis. In un angolo del villaggio trovi un santuario dedicato a qualche divinità locale. Ai piedi del rozzo altare di pietra giace un corpo che non sembra essere appartenuto a un Morto Vivente. Vuoi esaminarlo (vai al **205**), lasci Benari (vai al **116**) o dai un'occhiata agli edifici in rovina (vai al **335**)?

370

Il viaggio attraverso la campagna in direzione dell'antico campo di battaglia è quasi piacevole. Alla fine arrivi ad un vasto prato verde; lì vicino c'è un vecchio obelisco, su cui è incisa la storia dell'antica battaglia. Guardandoti intorno vedi che in ogni direzione la terra è smossa, come se centinaia di operai avessero scavato alla ricerca di tesori. Le poche tombe segnate che riesci a trovare sono tutte aperte e vuote. È come se i morti si fossero svegliati dal loro sonno per combattere ancora. Esamini la placca sull'obelisco. C'è scritto:

Qui fu combattuta la grande battaglia tra l'eroe Qadarnai coi suoi paladini e il negromante Mortis con i suoi servitori non morti. Tra i seguaci di Mortis c'era il Battaglione delle Antiche Ossa, guerrieri scheletrici di numero incalcolabile, e i tremendi Cavalieri di Alptraum, la guardia d'onore di Mortis, da lui evocati da altri mondi. Terribili in battaglia essi sono, poiché è impossibile donar loro l'eterno riposo. Grande è il loro potere, e di fronte a loro nessuno è immune alla paura. Pure il grande eroe, con l'aiuto della Regina Bianca, riuscì a sconfiggere loro e il loro signore, sebbene perdette anche lui la vita nell'impresa.

Qui non c'è nient'altro di interessante. Vai a nord verso Porto Borgos (vai all'**85**) o a nordest sulle colline, e da lì verso Fort Bloodrise (vai al **2**)?

371

La porta si spezza in due con un singolo, potente calcio. Accendi una torcia e scendi nella penombra della cantina. Il soffitto basso ti costringe a chinarti leggermente mentre ti fai strada tra numerosi barili di pesce essiccato e vino di qualità scadente. Senti qualcuno che piagnucola impaurito, e accucciato in un angolo trovi un ragazzino grasso, di sei o sette anni, palesemente terrorizzato. Probabilmente pensa che tu sia un pirata. Ti ci vuole un po' di tempo per rassicurarlo che va tutto bene, e allora lui ti spiattella la sua lacrimosa storia. A quanto pare una nave pirata è approdata nella baia senza alcun preavviso, e cinquanta o più bucanieri hanno assaltato il villaggio, portando quasi tutti gli abitanti

nella stiva della loro nave, per essere venduti come schiavi. Chi ha cercato di opporsi è stato ucciso brutalmente. Il ragazzo ti dice di chiamarsi Paz, che suo padre è Jervas e sua madre la signora Mrynie; pensa che siano stati portati via entrambi. "Aiutami, ti prego," ti implora penosamente asciugandosi le lacrime col tuo mantello. Gli dici di starsene nascosto qui mente cerchi i suoi genitori (vai al **271**) o lasci la casa e lo porti con te (vai al **151**)?

372

Non trovi nient'altro di interessante. Prendi la lancia (vai al **272**) o lasci questo luogo desolato e ritorni a Porto Limo (vai al **232**)?

373

La notte trascorre senza incidenti, anche se la casa è fredda e non dormi particolarmente bene. La mattina dopo ti incammini lungo il Fiume Scort, diretto a Fort Bloodrise. Vai al **2**.

374

Esplori l'area sudorientale del cimitero, ma anche stavolta senza risultato. Il tempo scivola via: è già tardo

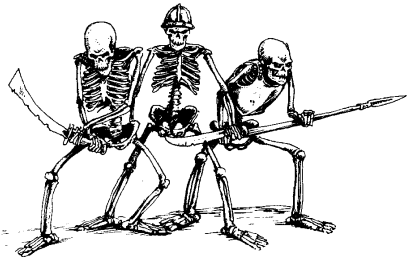
pomeriggio. Adesso Elindora è visibilmente agitata. "Dobbiamo trovarli oggi. Stanotte saranno all'erta, e ci verranno a cercare. Non possiamo aspettare un altro giorno!" Vuoi esplorare l'angolo di nordest (vai al **60**) o quello di nordovest (vai al **170**)?

375

Brandendo la mazza di ferro, ti volti per colpire qualsiasi cosa ti stia alle spalle. Vai al **109**.

376

Il retro della maniglia è affilato come un rasoio, ma tu non te ne accorgi finché non provi ad aprire la porta... e ti squarci malamente la mano destra. Strappi brandelli di stoffa dalla tua tunica per arrestare il flusso di sangue, ma d'ora in avanti dovrai combattere con l'altra mano: perdi 1 punto di Abilità. Imprecando contro la sfortuna riesci ad aprire la porta senza toccare la maniglia, ma dietro c'è soltanto un muro spoglio. Dovrai scegliere una delle altre due porte: quella col serpente (vai al **172**) o quella con l'albero (vai al **100**).

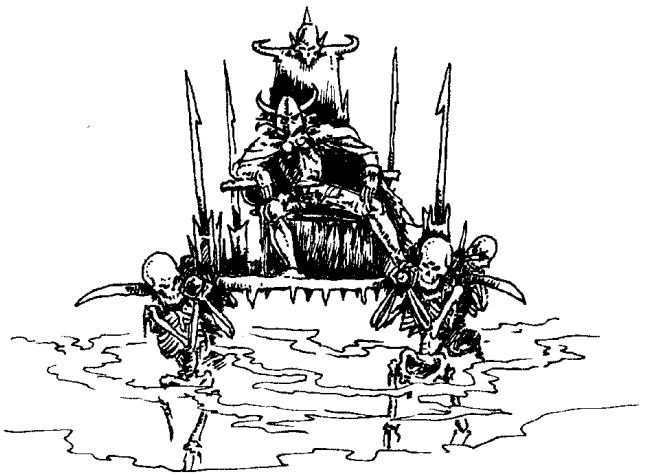


377

Raggiungi la porta che conduce agli appartamenti in cima alla torre. La porta reca il sigillo di Mortis, ed è con una certa trepidazione che la apri. E quando lo fai, dai cardini si alza un minaccioso cigolio, che si propaga nell'oscurità retrostante. Tira due dadi e aggiungi 4 al risultato. Se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di *Allarme*, vai al **76**. Se è maggiore, vai al **315**.

378

Se il tuo punteggio di Allarme è 9 o più, vai al **56**. Se è 8 o meno, vai al **48**.



Attraversi il cortile di corsa, col sole del pomeriggio che ti riscalda le ossa. Non hai molto tempo: presto le ombre del crepuscolo ti illumineranno il cammino, l'oscura notte ammanterà il castello come un sudario e i morti viventi cammineranno tra queste mura. L'ingresso torreggia su di te, grande edificio di pietra merlata. Le due porte di quercia rinforzate di ferro recano inciso il sigillo del Triumvirato. Non sono neppure chiuse, tanto Mortis è sicuro della sua invulnerabilità. Tutto è silenzio. Fai un passo all'interno, e ti ritrovi in un passaggio ad arco. Davanti a te una saracinesca sollevata conduce alla corte interna del castello. Man mano che i tuoi occhi si abituano alla penombra vedi delle porte sulle pareti accanto a te, una su ciascun lato. All'improvviso, dall'ombra emergono due figure. Indossano armature consunte, incrostate di ruggine, e impugnano strane spade decorate e puntute, parimenti arrugginite, ma ugualmente letali. I loro occhi inespressivi ti fissano, le facce spettrali sono maschere putrefatte mangiate dai vermi. Zombi! La vista dei morti viventi ti riempie di terrore. Per prima cosa, aumenta di 1 il tuo punteggio di *Allarme*. Poi fai una *Prova di Coraggio*: se fallisci, li combatti tremando di paura e devi ridurre la tua Abilità di 1 punto per la durata di questa battaglia. Se hai successo, combatti normalmente. Li affronterai uno alla volta.

Prima GUARDIA ZOMBI	Abilità 7	Resistenza 9
Seconda GUARDIA ZOMBI	Abilità 6	Resistenza 10

Se li uccidi e sei stato colpito due o più volte, vai al **188**. Se li uccidi ma hai ricevuto una sola ferita, o nessuna, vai al **384**.

380

"Narra la leggenda della grande battaglia combattuta tra le legioni di Mortis e gli uomini più valorosi di Stayng," declama Garond. "Fu in questa battaglia che Qadarnai sfidò Mortis a singolar tenzone, e i due lottarono all'ultimo sangue. Sebbene la lancia di Qadarnai servisse specificamente per uccidere i Morti Viventi, il suo potere si indeboliva al contatto con la carne dei vivi. Fu così che Qadarnai, sapendo ciò, riuscì a annientare Mortis solo scagliandogli la lancia con le sue ultime forze, mentre cadeva, morente, colpito da un lampo bruciante di energia magica. Lontano da mani viventi il potere della lancia era al culmine, ed essa uccise Mortis in un solo istante. Ma Qadarnai ottenne la vittoria, come ho detto, al prezzo della sua stessa vita." Stai per fargli un'altra domanda, ma lui ti interrompe: "Bene, è stato bello parlare con te, ma ora ci sono altri impegni che richiedono la mia attenzione..." Vedi una bella ragazza che gli fa cenno dall'altra parte della radura. Lui sorride e le restituisce il saluto. "Addio, giovane guerriero," dice, stringendoti la mano e voltandosi prima che tu possa dire una parola. Possiedi un fischietto trovato nel Tempio di Lhyss? Se sì, vai al **134**. Se non ce l'hai, decidi di rimetterti in viaggio verso Keladon: vai al **165**.

381

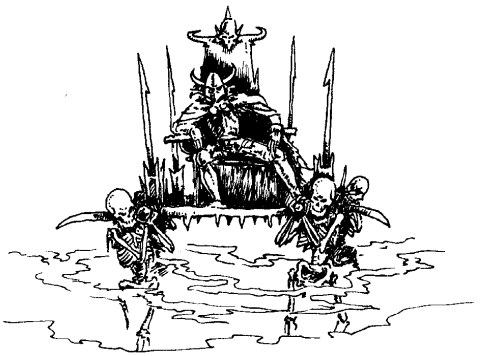
Devi affrontare i pirati.

Primo PIRATA DEL CAOS	Abilità 6	Resistenza 5
Secondo PIRATA DEL CAOS	Abilità 7	Resistenza 6
Terzo PIRATA DEL CAOS	Abilità 8	Resistenza 7

Devi combattere i primi due contemporaneamente: il terzo attenderà il risultato e poi ti affronterà da solo. Se vinci, vai al **241**.

382

Varcando le porte del Tempio di Lhyss verso il sole splendente, ti senti improvvisamente permeare da una calda sensazione. Aggiungi 1 punto alla tua Fortuna attuale e *Iniziale*. Sorridendo felice, prosegui il cammino. Vai al **94**.



383

Dal villaggio segui il sentiero, che ti porta in discesa lungo una cresta rocciosa che conduce alla spiaggia. Qui c'è un molo di legno, a cui stanno attraccate numerose barche da pesca. All'estremità del molo c'è una grande nave da guerra, equipaggiata con molte file di remi e ampie vele nere adorne del teschio scarlatto, il marchio dei pirati del Caos. Sulla fiancata è dipinto il nome della nave: è la *Spietata*. Vedi una fila di prigionieri, gli abitanti di Keladon, condotti in catene sulla nave. Diversi pirati – uomini, Orchetti, Hobgoblin e simili – li frustano brutalmente mentre salgono a bordo. Alla passerella scorgi due figure che sovrintendono alle operazioni. Indossano un'armatura completa, tutta nera, che li riveste dalla testa ai piedi, intarsiata di strani disegni rossi. Riconosci i temuti Cavalieri del Caos. Se pensi di non poter fare niente, puoi lasciare Keladon (vai al **186**). Oppure puoi cercare di salire a bordo, attaccando subito (vai al **15**), facendoti passare per prigioniero e aggregandoti alla fila di schiavi (vai al **45**), raggiungendo la nave a nuoto e infiltrandoti a bordo sulla fiancata opposta (vai al **274**), o ancora usando l'Anello dei Fay, se lo possiedi (vai al **224**).

384

Sconfiggi gli Zombi rapidamente e facendo pochissimo rumore. Adesso esci nel cortile (vai al **286**), attraversi la porta di destra (vai al **230**) oppure quella di sinistra (vai al **128**)?

385

Guardi in giù ansioso, nascosto nell'ombra della balaustra nel caso che uno dei cavalieri là sotto alzi lo sguardo. Sembra però che il rumore della battaglia non sia giunto fino a loro; oppure potrebbe darsi che rimangano sprofondati in un torpore mortale finché non cala la notte. Sei sfuggito alla loro attenzione immediata, ma la scomparsa dei due Morti Viventi che hai annientato non passerà inosservata: aumenta di 2 il tuo punteggio di *Allarme*. Se adesso vuoi vedere che cosa c'è dietro la porta da cui sono venuti i cavalieri, vai al **184**. Se preferisci tornare indietro nella galleria e salire le scale in cima alla torre, vai al **377**.

386

Dopo aver bruciato i corpi per accertarvi che vengano completamente distrutti, tu e Elindora lasciate il cimitero. Elindora dice che è tempo di separarvi, perché deve riferire tutto agli Elfi. Ti ringrazia solennemente, dicendoti che senza di te non ce l'avrebbe fatta. Poi ti dona un anello di pallido argento, che reca inciso uno strano motivo. "Questo è l'Anello dei Fay. È intriso di magia elfica, e ti aiuterà quando chiamerai a te il suo potere. Potrai invocarne l'aiuto una volta sola, perciò

fanne buon uso. Addio, valoroso guerriero." Ti fa un cenno di saluto e se ne va.
Anche tu hai una missione da completare. Ti dirigi a nordest sulla strada per Porto Borgos (vai al **46**), a sudest verso il Bosco di Shamdabag e da lì al villaggio di Keladon (vai al **325**), oppure pensi che sia il momento di usare l'Anello del Contatto per consultarti col Generale Chaideshu (vai al **93**)?

387

I combattenti se le danno di santa ragione, usando colpi, testate, calci, finte, proiezioni e prese. Sembra che non ci siano regole, tranne che non è ammesso l'uso delle armi. Per un po' il peso e la stazza dell'Orco sembrano aggiudicargli lo scontro, ma ben presto Baracas prende le misure all'avversario e la sua superiore abilità comincia a diventare evidente. Riesce a fare lo sgambetto a Grom, e improvvisamente ce l'ha bloccato, faccia a terra, in una presa devastante. Grom deve arrendersi. Hai perso. L'eccitazione si placa, e stai cercando di andartene dalla porta posteriore quando il nostromo esclama: "Aspetta un po', tu! Si può sapere chi diavolo sei?" I pirati si voltano a guardare la scena. "Io questo qui non l'ho mai visto," dice uno. "Prendetelo, ragazzi!" urla un altro, e un gruppetto si lancia su di te, sfoderando le sciabole. Vai al **297**.

388

Mentre ti avvicini alla torre di guardia la ballista sembra osservarti come un minaccioso, gigantesco insetto. Ma naturalmente è solo la tua immaginazione: senza nessuno a manovrarla, quell'arma potenzialmente letale è solo un innocuo macchinario. Ma ripensandoci, Mortis non potrebbe averla incantata così che possa far fuoco spontaneamente? Cerchi di non pensare a una simile eventualità! È con notevole sollievo che raggiungi la torre di guardia e la oltrepassi, entrando nel cortile esterno. Vai al **144**.

389

Avanzi deciso verso il rumore. Da dietro l'angolo sbuca di corsa una creatura terrificante, che sembra avere tutte le intenzioni di sbranarti pezzo per pezzo. Più che altro ricorda un teschio gigante assiso su una miriade di gambe da insetto, fatte però non di chitina, ma di osso. Lunghe lingue sinuose, simili a tentacoli raspano e si contorcono nella bocca ghignante, protesi verso di te nel tentativo di afferrarti e portarti in quelle fauci che schioccano senza sosta. Riconosci il leggendario Aracnocranio, una creatura che vive nelle Lande dei Morti e appare su Titan solo se evocata da un negromante malvagio e potente come Mortis. Ora devi difenderti. Se sei stato a Benari e hai parlato con Morlak, il capovillaggio, vai al **50**. Altrimenti vai al **115**.

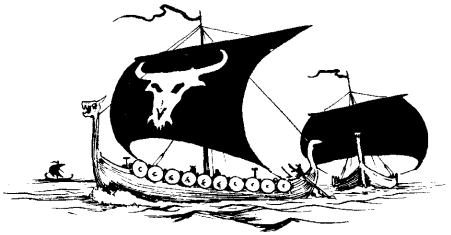
390

"Hah," sbotta, "non è ovvio? Il ritorno di Mortis ha rovinato i miei commerci. E quello di Lady Lotmora, la sua infernale consorte..." Il solo pensiero lo fa sbiancare.

"E chi sarebbe questa signora?" chiedi, ma lui emette solo un urlo inarticolato di terrore e scappa in cucina. Adesso puoi parlare coi contadini (vai al **135**) o col mercante (vai al **64**). Se non vuoi più parlare con nessuno, vai al **273**.

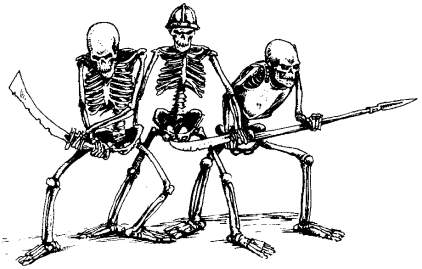
391

Dal villaggio segui il sentiero, che ti porta in discesa lungo una cresta rocciosa che conduce alla spiaggia. Qui c'è un molo di legno, a cui stanno attraccate numerose barche da pesca. La sabbia è stata smossa dal passaggio di molti stivali, e in terra sono sparsi oggetti vari: un sandalo rotto, una bambola, una borraccia vuota, e roba simile. A parte questo, il posto è deserto. Guardando il mare riesci appena a scorgere una vela in lontananza. Sembrerebbe una nave da guerra dei pirati del Caos. Evidentemente la gente di Keladon è stata fatta schiava dai pirati. Demoralizzato, ti giri e lasci Keladon per continuare la tua missione. Vai al **186**.



392

Cancella due Provviste dal Foglio d'Avventura. Il fabbro è felice di prendere sia la tua spada che le Provviste. Torna dopo non molto tempo e, con tuo grande sollievo, constati che ha fatto un buon lavoro. Puoi aggiungere 1 punto ai danni che infliggerai usando questa spada da ora in poi. Vai al **192**.



393

Accecato dal panico, senza sapere che cosa stai facendo, corri dritto in mare. Cominci a nuotare disperatamente, ma vieni assalito da quei morti spettrali e la paura ti trascina sott'acqua. Ti sei riunito agli Spiriti degli Annegati. La tua avventura finisce qui.

394

Sei a metà della catena quando, dalla spiaggia, un pirata ti vede e dà l'allarme. Ti arrampichi ancora, ma dal parapetto sopra di te appaiono due arcieri che lasciano partire una mezza dozzina di frecce. Vieni colpito, e perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ricadi in mare. Riesci ad immergerti inseguito da una grandinata di frecce, e ti allontani a nuoto più velocemente che puoi. Ora i pirati sono all'erta, e tu sei costretto a fuggire da Keladon e a guardare impotente mentre la *Spietata* prende il mare col suo carico di innocenti. Maledicendo la feccia pirata volgi lo sguardo, avvilito. Vai al **186**.

La figura si tira frettolosamente indietro il cappuccio: è un'Elfa! La sua pelle è bianca come la luna, i grandi occhi sono come smeraldi liquidi, e i capelli castani sono raccolti da un cerchietto di fiori bianchi: è il ritratto della bellezza. Con voce melodiosa, dice: "Ti prego, ascoltami. Mi chiamo Elindora, e sono una dei pochi Elfi che ancora vivono nel Bosco di Shamdabag. Veneriamo la dea Iatro, Colei che Guarisce e Soccorre. La dea detesta i Morti Viventi: li considera degli abomini, delle parodie della vita, e ci ha ordinato di aiutare la gente a sconfiggere Mortis. Sono stata costretta a viaggiare in incognito, perché le spie di Mortis sono ovunque, ma quando ti ho visto ho capito che la tua missione è la nostra: distruggere i Morti Viventi. Dimmi, è così?"

Le spieghi pazientemente che non sei un seguace di Iatro, e che sei venuto qui solo come mercenario per uccidere Mortis: per i soldi, e non per la gente.

"Grazie al cielo qualcuno è finalmente entrato in azione. Ma in te c'è del bene, riesco a sentirlo," insiste. Scrolli le spalle rassegnato. "Sono venuta a chiedere il tuo aiuto," ti implora. "Il cimitero ospita la tomba di Lady Lotmora, un tempo moglie di Mortis. Ora che Mortis è tornato, ha usato la sua empia negromanzia per farla tornare nel mondo come Vampiro. Ora lei terrorizza questa zona, e ha già formato un piccolo gruppo di Vampiri dalla popolazione locale... o quel che ne resta. La sacerdotessa di Iatro mi ha inviata a distruggerla, ma non posso farcela da sola. Aiutami, e io ti aiuterò nella tua missione per uccidere Mortis."

Accetti di aiutarla (vai al **23**)? Oppure decidi che la tua

missione principale è quella di uccidere Mortis in persona, e le dici che non puoi aiutarla (vai al **107**)?

396

Attraversi rapidamente il cortile deserto e ripercorri faticosamente l'acquitrino putrido che un tempo era il fossato del castello. Dalle colline un lupo ulula rivolto al cielo, un cielo che è ora del colore dei petali di rosa, sfondo alle nuvole dorate. È dunque trascorso tanto tempo da quando sei arrivato qui? Il castello dev'essere pervaso da una stregoneria maligna che intorpidisce i sensi, e così non ti sei quasi accorto dello scorrere del tempo. Vai al **358**.

397

L'orrore ti avvolge la mente come una nebbia, e non riesci a non esitare guardando la carne gonfia e viscida e gli occhi bianchi e inespressivi degli arcieri Zombi. Mentre riprendi il controllo per attaccare, lo Zombi più vicino si acquatta e gli altri due lasciano partire frecce dalle piume nere che ti affondano nella spalla: perdi 2 punti di Resistenza. Mentre combatti corpo a corpo con ciascuno degli arcieri zombi, gli altri ti lanceranno delle frecce. Per determinare se vieni colpito o meno, ad ogni scontro devi tirare due dadi per ogni arciere che ti bersaglia. Se esce 7 o meno, sei stato colpito: perdi 1 punto di Resistenza. Se esce 8 o più, tuttavia, la freccia ha colpito il morto vivente con cui stai lottando, facendogli perdere 1 punto di Resistenza.

Primo ARCIERE ZOMBI	Abilità 7	Resistenza 5
Secondo ARCIERE ZOMBI	Abilità 7	Resistenza 4
Terzo ARCIERE ZOMBI	Abilità 7	Resistenza 4

Se li fai fuori tutti e tre entro otto scontri, vai al **365**. Se dopo otto scontri stai ancora combattendo, vai al **247**.

398

Il fabbro ti dà 10 Pezzi d'Oro e qualche erba curativa, dicendo mestamente che è tutto ciò che possono darti (annotali sul Foglio d'Avventura). "Qui sarai sempre il benvenuto," aggiunge. Puoi usare le erbe curative una sola volta, per recuperare fino a 6 punti di Resistenza. Saluti tutti: non manca nessuno ad assistere alla tua partenza. La tua missione ti chiama. Vai al **186**.

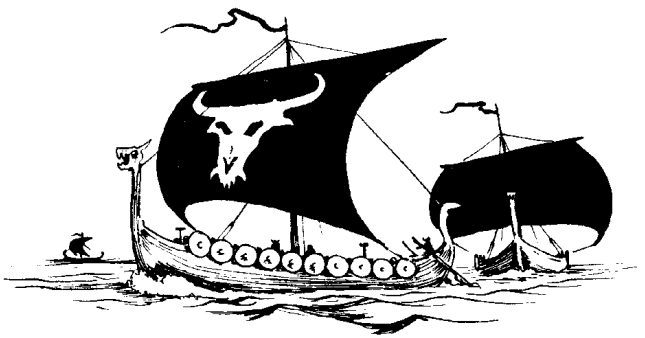
399

Non riesci a opporti al desiderio di arrenderti, e cadi in ginocchio. Con orrore vedi Kandogor ridacchiare maligno mentre va a mettersi a fianco di Lady Lotmora. La Vampira lo ringrazia per avervi condotti da lei. Elindora non è affetta dall'incantesimo, ma non può sconfiggere i Vampiri da sola. Rimani impotente a guardare mentre viene uccisa, e poi riportata in vita come Vampira. Tra poco sarà il tuo turno... La tua avventura è finita.

400

L'Anello del Contatto si attiva crepitando, anche se credevi di averne usate tutte le cariche. Sullo sfondo della tua immaginazione vedi i lineamenti ruvidi e le cicatrici di battaglia del Generale Chaideshu sospesi nel vuoto. "Hai la gratitudine di noi tutti," esclama la sua voce nella tua mente. "Senza Mortis a comandarli, i pirati del Caos si disperderanno presto davanti alla nostra flotta. Ma il fulcro della nostra vittoria è la battaglia che tu hai combattuto oggi."

Le sue parole ti riempiono d'orgoglio, ma non lo lasci trasparire. "Ottimo," immagini di rispondere. "E adesso che ne direste di mandare una nave a portarci via da questa dannata isola?" A Porto Kanthos ti attende il benvenuto riservato agli eroi.



IL SIGNORE DEI LICH

13

dimensione avventura

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

In questo libro il protagonista sei tu.
Risorto dalla tomba il negromante Lord Mortis insidia nuovamente le Isole Puntafreccia. Con il suo esercito di morti viventi e l'aiuto dei terribili pirati del Caos egli intende sottomettere l'intera Alleanza Varadiana. Mentre gli eserciti alleati si preparano alla guerra, tu, astuto e spietato mercenario, dovrai raggiungere Fort Bloodrise, la roccaforte di Mortis, per cercare di porre fine alla minaccia. Riuscirai a sconfiggere il Signore dei Lich?

In questo libro il protagonista sei tu.
Entra in una nuova dimensione, scopri il mondo dell'avventura.

Copertina illustrata da David Gallagher
Traduzione di Efrem Orizzonte
http://www.librogame.net

librogame'sLAND

libri NOSTRI